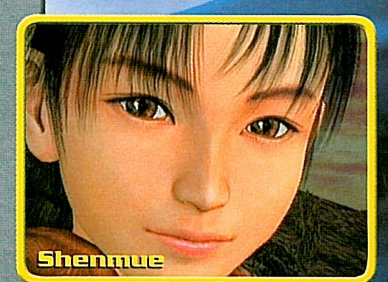


Sólo 395 Ptas.
2,37 €
PC - PlayStation - Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 7
Juegos & Cía
¡Regalo!
Pizarra exclusiva
Reportaje
Shenmue
DC
La aventura definitiva
Test
PC
Messiah
Ángel o demonio
Reportaje
Namco y PS2
Un equipo campeón
Reportaje: Todos los juegos de la saga
Resident Evil 3
Nemesis
La bella y las bestias
Especial Tomb Raider(III)
Guía paso a paso: llega hasta las cámaras de Tulún
Los mejores trucos para los juegos del momento
8 424094 810031
00007

JUEGOS & Cía.

Nº 7
Marzo 2000

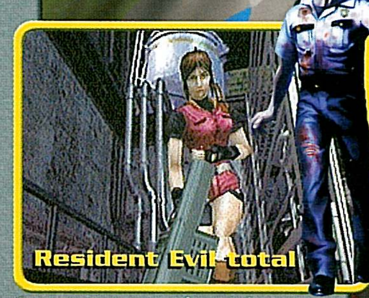
Sumario


Shenmue

La aventura definitiva que encumbrará a Dreamcast a lo más alto. Soberbia.

Warcraft III

El clásico de Blizzard tiene una pinta salvaje. *Porfa*, ¡que llegue ya,...


Resident Evil total

Capcom prepara un buen número de juegos ubicados en *zombielandia*...


Slave Zero

Los *roboces* se ponen los puños y se arrean de lo lindo. Sálvese quién pueda.


Grandia

Una aventura RPG impresionante que no han traducido al castellano...

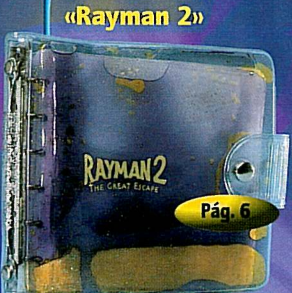
Aquí no pasa nada

¡Parece increíble!: han pasado tres mesecitos desde el nacimiento del año 2000 y aún seguimos vivos. Las consolas funcionan, los ordenadores cantan y las nubes se levantan... como siempre ha ocurrido desde que el mundo es mundo. Pero por si alguno albergaba dudas sobre el apocalipsis que se acercaba con el presunto Efecto 2K, la industria del videojuego, obstinada, sigue fiel a sus principios de darnos a partes iguales juegazos de tomo y lomo con tostones tamaño familiar. Mientras, Capcom se atrinchera en Racoon City y nos manda, periódicamente, unas racioncitas de «Resident Evil» por si las moscas. El mundo, hambriento de buenas aventuras, las devora sin olvidarse de soberbios nombres como «Messiah», «Grandia», «Shenmue», «Tekken» o «Ridge Racer». Lo dicho, aquí no pasa nada.

La redacción

JUEGOS & Cía. So...

Todos los meses recibimos miles y miles de cartas con cupones que esperan su oportunidad para ganar. Aquí tenéis una nueva remesa de regalitos que seguro serán de vuestro interés...



Pág. 6

5 Porta CDs «Rayman 2»

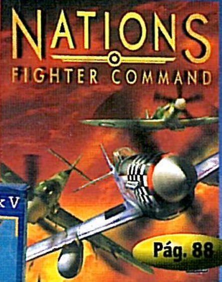
10 Trident Pad N64 pro amarillo y gris

Pág. 67









Pág. 88

2 Pack de maqueta y juego «Nations» para PC



Pág. 19

5 Gorras «Resident Evil 2»





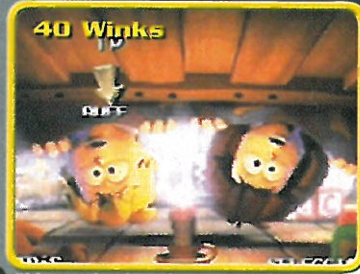
Estrategia sideral con naves, planetas y enemigos por doquier.



Los cuerpos especiales de intervención te llaman. ¡Hazles caso!



Si todos los ángeles son como éste... ¿para qué queremos demonios?



El juego donde todos sus personajes duermen con un ojo abierto.



El miedo es su principal fuente de energía... ¡aprovéchala!

...rteos

Pág. 48 — 12 Camisertas del juego «Half-Life»

Pág. 5 — 10 Gorras y 10 sudaderas «PC Atletismo»

Pág. 87 — 10 Alfombrillas «Seven Kingdoms II»

Pág. 52 — 5 Relojes Shadow Company

Pág. 71 — 5 Joystick Panther XL para PC

Pág. 47 — 4 Relojes «40 Winks»



¡ADVERTENCIA!

Para que la vida de la pizzarra exclusiva que este mes os regalamos con Juegos &Cía. sea más duradera, debéis utilizar rotuladores para pizarra blanca. Podéis buscarlos en establecimientos especializados y papelerías y son conocidos como Rotuladores para pizarras del tipo Veleda, que permiten dibujar y luego borrar con un simple trapo.

Otras...

Más valen dos...

No sabemos si Sony tenía un acuerdo con Eidos para que «Tomb Raider» no apareciera en ninguna otra consola que no se llamara PSX pero al final la compañía inglesa se ha rendido ante la flamante máquina de Sega. La versión de Dreamcast será un calco a la de PC y estará disponible en España en primavera. ¿Estáis preparados *Laramaníacos* del calabozo?

Los Sims

Maxis presentó el pasado E3 las primeras imágenes de su próximo éxito. Los Sims es un juego en el que actuaremos controlando a los miembros de una familia abordando situaciones como la muerte, el sexo, los celos y otras minucias. Maxis está trabajando al máximo para conseguir una Inteligencia Artificial en los personajes acorde con los tiempos que corren.



Ubi Soft se hace culé

La compañía francesa tiene previsto sacar en los próximos tres años varios productos del equipo español para todas las plataformas disponibles en el mercado. En estos momentos, se encuentra en desarrollo «Barça Manager2000» y «Barça Total 2000» para la pequeña de Nintendo. Dentro de poco nos veremos inundados por este tipo de productos para las consolas mayores.

Nintendo manda en USA

1999 ha sido el año de Nintendo America en la década de los 90 ya que se ha hecho con el 47% de las ventas de toda la industria gracias, principalmente, a la línea de juegos «Pokémon» y a la portátil Game Boy Color. Aquí está la lista de los más vendidos durante el año pasado en USA.

1– Pokémon Azul (GB), 3,1 M.
2– Pokémon Rojo (GB) 3,0 M.
3– Pokémon Amarillo (GB) 2,8 M.
4– Donkey Kong 64 (N64) 1,9 M.
5– Pokémon Pinball (GBC) 1,8 M.
6– Pokémon Snap 1,5 M.
7– Gran Turismo (PSX) 1,3 M.
8– Super Smash Bros. (N64) 1,3 M.
9– Driver (PSX) 1,2 M.
10– Spyro The Dragon (PSX) 1,2 M.

M= millones de unidades

A Sangre Fría

A Sangre Fría

A Sangre Fría

PSX tan viva como siempre

No tienen razón quien afirma que PlayStation está muerta. Está equivocado y si no, fijáos en estos tres títulos que están en preparación para nuestra adorada PSX. «A Sangre Fría», un título del famoso Charles Cecil ambientado en el futuro y que tendrá mezcla de acción, espionaje y aventura con un apartado gráfico realmente brillante. Saldrá a partir del segundo cuarto del 2000 y vendrá en dos CD. El otro juego es «Vanishing Point» de los creadores de «Lemmings 3D». Neil Casini –director de Clockwork Games– se trasladó a Madrid para mostranos una *beta* en la que pudimos ver la calidad que empezaba a destilar el juego. Según Neil, «Vanishing Point» tendrá un apartado gráfico perfecto y será una mezcla de arcade y simulador con 40 turismos en carrera. Para el final dejamos la conversión que están realizando los chicos de Bit Managers de la famosa recreativa española de Gaelco. «Radical Bikers» para PSX será exacto al juego arcade.

Radical Bikers

Radical Bikers

Vanishing Point

Vanishing Point

Los shot-em'up en primera persona más esperados

Raven Software está preparando un juego que dará *muchíiiiiisimo* que hablar durante los próximos meses para la plataforma PC. «Soldier of Fortune» es su nombre y las imágenes que tenemos aquí están capturadas directamente del programa. Como podemos apreciar, la violencia está más que clara y podemos adelantar que aunque se *han pasado tres pueblos,* Raven Software ha querido implementar en el *engine* de «Quake II» el efecto que producen diferentes tipo de armas en el cuerpo humano. Para justificar toda esta violencia, Raven nos invita a cumplir variadas misiones como un mercenario que recorre diferentes partes del planeta ganándose la vida a base de pegar tiros. ¡Y madre mía si los pega! Sólo esperamos que en la caja del juego aparezca, claramente, la advertencia de edad, para que nada ni nadie pueda arremeter impunemente. Otro título que también romperá moldes va a ser «Voyager-Elite Force» basado en la licencia de *Star Trek* y contará con 30 misiones en modo *one player* y una ambientación muy futurista. Por último, podemos adelantar que «Perfect Dark», uno de los juegos más esperados de Rare, tiene ya implementado el modo *un jugador y el cooperativo.* La ambientación ha sido cuidada al máximo y mostrará efectos gráficos nunca vistos en los 64 bits de Nintendo. Su lanzamiento se espera para Abril y será más que recomendable utilizar el Expansion Pak para disfrutar de su apartado gráfico.

Soldier of Fortune

Soldier of Fortune

Soldier of Fortune

Voyager-Elite Force

Perfect Dark

De miedo

Mucha acción y aventura en tres títulos que brillarán los próximos meses. «Devil Inside» es un juego de Cryo para PC que cuenta con un desarrollo muy típico pero que puesto en escena resulta de lo más original, ya que nos dedicaremos a matar criaturas espectrales para un programa de televisión en directo y con público. Así, durante la acción, un cámara nos acompañará siempre y en los momentos de alta tensión podremos escuchar al público gritar de horror. Tendrá mucha acción y miles de enemigos a los que aniquilar.

El otro juego que romperá esquemas es conocido por todos vosotros. «Legacy of Kain: Soul Reaver» está terminado y en pocos meses lo tendremos disponibles en nuestro país para Dreamcast. Lo mejor para PC y PlayStation lo podrán disfrutar los jugadores de Dreamcast en muy poco tiempo.

Para el final dejamos la continuación de un título que hizo las delicias de muchos jugadores de PSX y PC: estamos hablando de «Nightmare Creatures 2» para PlayStation y Dreamcast que estará a la venta en Abril de 2000. El desarrollo será muy parecido aunque contará con nuevos enemigos y personajes.



Soul Reaver DC

Soul Reaver DC

Devil Inside

Nightmare Creatures 2

Nightmare Creatures 2

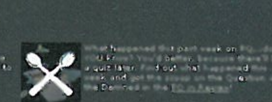
Devil Inside

Mapas para juegos punteros

Homeworld, «Quake 3 Arena» o «Unreal Tournament» son juegos que ahora mismo cuentan con miles de seguidores en partidas multijugador, pero lo que mucha gente desconoce es la existencia de páginas web con posibilidad de descargar mapas, *mods*, *skins* y muchas guías para ser unos campeones. El súper juegazo de Relic Entertainment y Sierra cuenta con una página web oficial a la que podemos acceder en www.homeworld.org y que nos permite estar informados de todas las noticias referentes a este juego: como los MOD que han aparecido con nuevas naves. Para los *fans* de «Quake 3 Arena» www.planetquake.com les vendrá como anillo al dedo para descargar mapas, *skins* y otras tonterías que gustarán a los buenos *fans* –al igual que con www.planetunreal.com en la que encontraremos lo mismo pero para «Unreal Tournament»–.







Rayman para DC y GBC

Versión DC

El héroe más famoso de Ubi Soft. aparece para Dreamcast y Game Boy. La versión para la consola de Sega no será un calco de la de PC, ya que se verá mejorada gracias a la inclusión de nuevos niveles que podremos descargarnos del web y del rediseño de algunos enemigos. La versión de Game Boy sorprenderá a propios y extraños por su calidad y parecido con la primera parte de PlayStation, Sega Saturn y Atari Jaguar... igual de bonita y divertida.



Versión GBC

Juegos & Cía. Sortea: 10 Gorras y sudaderas de PC Atletismo

Bases en la pág 90.

Novedades

Dreamcast

Durante los meses de Febrero y Marzo recibirá de parte de Acclaim «Tee Off», «Armada» y «ECW Hardcore Revolution». «Street Fighter 3 Alpha», «Plasma Sword», «Dragon's Blood», «MDK 2» y «Jo Jo's Bizarre Adventure» de Virgin. «4 Wheel Thunder» de Midway/Infogrames y «Crazy Taxi» y «Red Dog» de Sega.

Game Boy Color

La pequeña de Nintendo contará con grandes títulos como «Game & Watch Gallery 3» de Nintendo, «Ray Man» y «Tonic Trouble» de Ubi Soft, «Hugo 2 1/2», el archiconocido «Marble Madness», «Ready 2 Rumble Boxing», «Speedy Gonzalez» y «Rampage Universal Tour» de Infogrames.

Nintendo 64

La 64 bits de Nintendo tendrán una conversión directa del arcade recreativo «Hydrothunder» para el mes de Marzo junto con «South Park Rally» y «ECW Hardcore Revolution» de Acclaim. Además contará con «Tarzan», «Toy Story 2» y «NBA in the Zone 2000»...

PC

Esta plataforma se llevará juegos ya aparecidos en otros soportes: «South Park Rally», «Slave Zero», «The Sims», «F1 World Grand Prix 99», «Vampire, The Masquerade Redemption», «Soldier of Fortune», «Tiger Woods PGA Tour 2000», «Saboteur» y «No Fear Downhill Biking».

PlayStation

La consola gris de Sony no se queda atrás en lanzamientos respecto a los otros soportes. Entre los grandes destacan «Rally Championship», «Caesar Palace 2000», «Cool Boarders 4», «Alien Resurreción», «Armorines», «Dune 2000», «Q* Bert», «Dracula Resurreción» y el grandioso, maravilloso, adictivo y real «International Super Star Soccer Pro Evolution».

Lo + Caliente

IX, X, XI... y sereno

En el Square Millenium celebrado en Japón, Squaresoft sacó en escena varios vídeos, imágenes y demás parafernalia de los «Final Fantasy IX, X y XI» cuando ni siquiera ha salido la PS2 en Japón. Sabemos que es una serie de culto... pero con todo este *show* huele a que la cosa es cuestión de pasta.



Otras...

Spy Hunter renace

El grandioso juego lanzado para recreativa y con una posterior conversión a Spectrum, está siendo remozado para la nueva consola de Sony y Dreamcast. Como todos recordamos, «Spy Hunter» era un arcade de coches –y lanchas– con perspectiva cenital con el único objetivo de divertirnos a base de destrozar otros vehículos, motos, camiones y obstáculos. Se mostrarán imágenes en el próximo E3 de Los Ángeles.

Los coches de Nintendo

Nintendo America está trabajando en la tercera parte de su poco exitoso «Cruis´n USA». El nuevo cartucho se llamará «Cruis´n Exotica» y nos llevará a otras partes del planeta dónde la velocidad y diversión arcade serán sus máximas para convencernos. No sabemos su fecha de lanzamiento aunque podemos adelantar que puede estar bastante cercana.

Power Stone 2 a la vista

Capcom no para de dar alegrías a los usuarios de Dreamcast. La continuación de uno de sus juegos de lucha más originales está a la vista y viento en popa ya que, al igual que con la primera entrega, será lanzado para recreativas bajo la placa Naomi. Después alcanzará la forma GD-ROM de Dreamcast: nuevos personajes, un modo de lucha *4 vs 4* y un mejorado *engine* 3D para unos gráficos muy coloristas.

Square se une a la fiesta

La moda impuesta por «Gran Turismo» se ha contagiado a compañías desarrolladas de videojuegos. Éste es el caso de Sega con su «Sega GT», pero ahora es Square quien se mete a jugar a los cochecitos con «Driving Emotion Type-S» que recogerá con unos preciosistas gráficos todo un plantel de marcas europeas, americanas y japonesas. Su lanzamiento en Japón coincidirá con la puesta de largo de PS2.

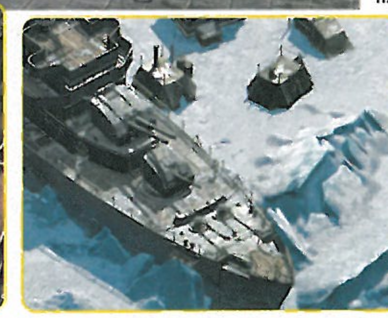
TZar de FX interactive



La distribuidora española FX interactive está a punto de lanzar «TZar», un juego de estrategia en tiempo real con una ambientación *fantásticomedieval* y con unas caracteristicas de lo más apetecibles. Cuenta con tres civilizaciones diferentes, una avanzada inteligencia artificial y más de 37 edificaciones muy variadas. El precio será toda una sorpresa ya que por sólo 2.995 ptas. podremos hacernos con sus servicios.

¡Señor, sí señor!





Tenemos las primeras imágenes sobre el *bombazo* del año: «Commandos 2» sigue contando con el mismo equipo que realizó la primera parte y el disco de misiones. Esta nueva entrega tendrá diferentes localizaciones y todas mostrarán un aspecto impresionante, además, como novedad, podremos entrar dentro de las casas. Han incluido dos personajes nuevos más los que ya estaban en el primer juego que podrán conducir todo tipo de vehículos a través de –en principio– 12 niveles que nos darán un total de 70 horas de juego. Esto, obviamente, puede cambiar drásticamente ya que la salida de «Commandos 2» está prevista para finales de año. En el E3 veremos nuevas imágenes, pero hasta entonces nos quedamos con éstas. ¿Ok?



Rol épico

Cuando acabamos de comentar en este mismo número «Grandia» para PlayStation, resulta que ya tenemos más información e imágenes de su continuación en Dreamcast. La estética del juego será exacta a la de PlayStation salvo que ahora todo está en un completo 3D. Se han dado a conocer seis nuevos personajes y promete una diversión igual o mejor que la de la primera parte. Si lo saca Ubi Soft. en España será dentro de mucho, ya que ni siquiera está acabado –esperemos que de salir, lo haga traducido–. El otro juego de rol es «Finfal Fantasy VIII» que ya está en nuestro país para los usuarios de PC y así, de paso, os comentamos que su competidor directo, «Dragon Quest VII», se espera para el mes de Marzo/Abril en Japón. La polémica está servida, ¿cuál es mejor?

Final Fantasy VIII –PC–



Fórmula 1 de calidad



Con el nombre de «F1 Racing Championship», Ubi Soft. se sube al carro de la Fórmula 1 con cuatro títulos para otros tantos soportes. El juego con licencia oficial de la FIA nos trae la temporada 99 a casa para PlayStation, Game Boy Color, Nintendo 64 y Dreamcast.

En su haber: 11 equipos reales y sus pilotos correspondientes además de los recién llegados a la categoría, 22 coches con sus respectivas licencias y los 16 circuitos reales más espectaculares del Gran Premio mundial. A la espera estamos.





Reportaje



Amor a primera vista

Namco es una de las pocas empresas en este planeta capaz de vender consolas con cualquiera de sus producciones. Veamos que tal le va con PlayStation2.

El romance de Namco con PlayStation ha sido una de los más prolíficos de los últimos años. «Ridge Racer» fue el flechazo, «Tekken» el primer *te quiero*... junto con otros juegos importantes como «Ace Combat», «Soul Blade» o «Cyber Sleed» que han supuesto el matrimonio total. Pero antes de que Namco produjese esas impresionantes obras de arte ya escribía páginas históricas con nombres como «Pac Man», «Poleposition» o «Final Lap». Eso, sin olvidarse de otras consolas como Nintendo, Game Boy, Super Nintendo, PC Engine o Mega Drive.

Después de cinco años trabajando para PlayStation, la compañía que fundó en 1955 Masaya Nakamura dejó a un lado las exclusivas y, de nuevo, pasó a desarrollar para otras plataformas que no fueran propiedad de Sony. «Soul Calibur» o «Ridge Racer 64» recientemente, son pruebas fehacientes de que la compañía ha modificado ligeramente su política. Y decimos ligeramente, porque cuando Sony presentó PlayStation 2 en el pasado Tokyo Game Show, la empresa japonesa tenía en el asador dos grandes joyas que impresionarán al más pintando cuando aparezca la nueva máquina el 4 de Marzo en Japón: «Ridge Racer V» y «Tekken Tag Tournament» son, sin duda, la confirmación de dos sagas que en PlayStation 2 alcanzarán la categoría de mito.

Desde que «Ridge Racer» abandonara el suelo arcade por la puerta grande gracias a «Rave Racer» –juego excelente que extrañamente no fue muy popular en nuestro país–, PlayStation ha copado todas las versiones existentes de este clásico –excepto la reciente versión del juego para Nintendo 64– y que año tras año han ido modificándose pero manteniendo la esencia e idea original. En PlayStation 2, Namco quiere demostrar todo su poderío desarrollando la mejor versión de todas pero manteniendo vivo todo el espíritu de aquella máquina basada en la placa System 22 que aterrizó en los recreativos españoles allá por el 94. Para ello cuenta con el potencial de una consola que aún desconocemos pero que por las pantallas se puede avanzar que será puro espectáculo: el mismo control del derrape, la misma impresión de volar a más de 200 km/h, el mismo sentimiento de competición y, de nuevo, un logotipo de Sony por medio...

«Tekken Tag Tournament» es –sin duda– el juego que más ha impresionado en el apartado técnico. Conversión directa de System 12 –como ya recordaréis, versión mejorada de PlayStation enfocada al sector arcade– ha alucinado al personal por el impresionante modelado de los personajes que componen el juego dejando atrás a los pobres modelos 3D que se pudieron ver en la recreativa. La versión de PS2 mostrará efectos nunca vistos antes en un juego de lucha 3D como la representación real de todo tipo de arbustos, árboles, reflejos en suelos mojados y la reaparición de animadores –personajes que están viendo la pelea o simplemente forman parte del decorado al más puro estilo SNK– dentro de unos fondos 3D que nada tienen que ver con lo visto anteriormente. Al igual que la versión recreativa, este «Tekken» incorpora la opción TAG que nos permite cambiar de personaje en medio de la pelea. Además, vuelve a reunir a los personajes más importantes de la saga.

Para el final dejamos la guinda de este pastel. El conocido «GP 500» arcade estará disponible para la nueva consola de Sony con toda la jugabilidad y com-

GP 500

Aparecida en España en abril del pasado año, «GP 500» de Namco es el más flojo de los juegos presentados por la empresa del veinteañero «Pac Man» para PlayStation 2 en el apartado técnico. Los pilotos y circuitos oficiales del premio para una conversión *pizel pefect*. Así lo dicen los expertos ¿no?





Cronología

Namco en PlayStation ha dado grandes alegrías a todos los amantes de los videojuegos. En este pequeño repaso os hablamos de los juegos que han precedido a dos de sus mejores lanzamientos para PS2.

SEPTIEMBRE 1995/RIDGE RACER

Sin ningún tipo de duda, estamos ante el juego que marcó un antes y un después entre las consolas de 16 bits y las recién estrenadas de 32. «Ridge Racer» nació de una conversión de recreativa que supuso un fuerte golpe a Sega y a su Saturn ya que ni siquiera «Daytona USA» pudo con él. Salió en España, casi, con un año de retraso frente al lanzamiento japonés, ¡una maravilla!...

NOVIEMBRE 1995/TEKKEN

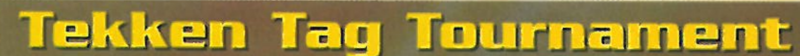
Perplejo se quedó el gentío al ver la incursión de Namco en el terreno de la lucha 3D. El primer torneo del *puño de hierro* nació en un mal momento pero triunfó. Y es que el acoso de Sega con sus «Virtua Fighter» fue una dura prueba de fuego que «Tekken» pasó sin mayores problemas. Para todo el mundo, ahora es uno de los más grandes...

ABRIL 1996/RIDGE RACER REVOLUTION

Mucho se habló sobre la continuación del maravilloso «Ridge Racer» para PlayStation: un montón de imágenes, noticias... pero el desenlace final convenció a muy poquitos. Y es que «Ridge Racer Revolution» es el peor de todos por muchas razones. Aunque técnicamente mejoró e incluía más circuitos, el control de coche varió radicalmente. ¡Una pena!





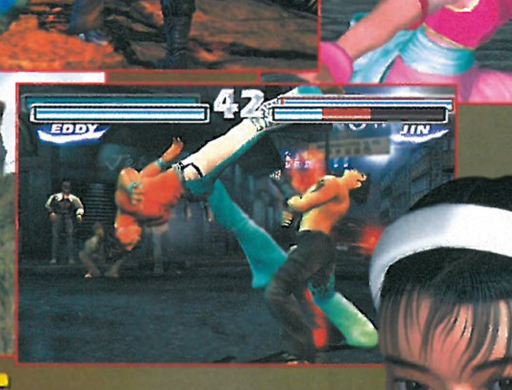


Tekken Tag Tournament

Podemos definir a «TTT» como un «Street Fighter Champion Edition». O sea, el mismo juego que «Tekken 3», pero con nuevos movimientos y personajes de anteriores entregas... como Jun, asesinada en la tercera entrega.



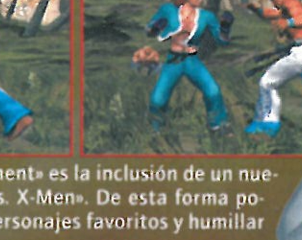


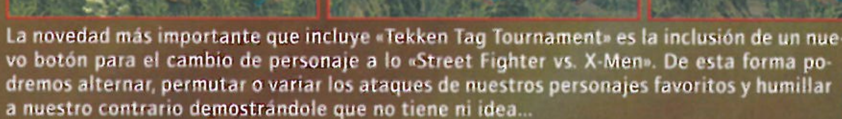


Cambio de personaje









La novedad más importante que incluye «Tekken Tag Tournament» es la inclusión de un nuevo botón para el cambio de personaje a lo «Street Fighter vs. X-Men». De esta forma podremos alternar, permutar o variar los ataques de nuestros personajes favoritos y humillar a nuestro contrario demostrándole que no tiene ni idea...



petición que pudimos sentir en la recreativa. Evidentemente la conversión a PlayStation2 ha ganado muchos enteros gracias a su poder: tres tipos de motos, pilotos reales y los circuitos oficiales del Campeonato del Mundo de Motociclismo.

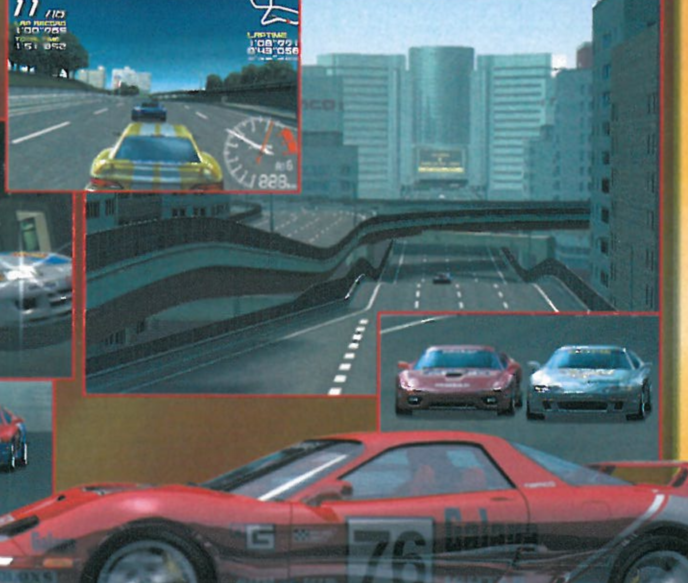
Todo esto es lo que nos prepara Namco en PlayStation 2. Como ya pasó con la primera versión de la consola, la compañía japonesa ofrece sus mejores títulos para el lanzamiento... calidad no les falta pero, ¿ocurrirá lo mismo que en el año 95 cuando se pegaban de tortas en el mercado SegaSaturn y PlayStation...? Sólo Dios, la tecnología y el precio lo saben...

Nacho

Ridge Racer V

El 76 será el número de moda en cuanto «Ridge Racer V» salga al mercado. No hacen falta muchas palabras cuando tenemos estas imágenes al lado. «Ridge Racer V» tiene un aspecto muy parecido al olvidado «Rave Racer» arcade, ya que muestra escenarios urbanos amplísimos y una velocidad de lujo... ¡qué ganas de pillarlo!





SEPTIEMBRE 1996/TEKKEN 2



«Tekken 2» supuso la consagración de la saga. Aumentó la velocidad, personalidad, golpes y el número de luchadores haciendo de la producción de Namco todo un lujo para los aficionados de PlayStation. Para muchos expertos, es el mejor de los tres...

MAYO 1997/RAGE RACER

«Rage Racer» supuso todo un cambio en la saga. Todo se modificó para hacer una tercera parte de lo más original. Nuevo diseño de los coches, circuitos *urbano-playeros* y la opción de avanzar en un campeonato a base de adquirir vehículos nuevos o remozados. Namco, consciente de su anterior fracaso, volvió al tipo de conducción del primer «Ridge Racer» de PSX.



SEPTIEMBRE 1998/TEKKEN 3



Cambio en el diseño de todo el juego para amenizar las luchas con la inclusión de un movimiento 3D, nuevos golpes y la posibilidad de disfrutar de toda *una peacho* de conversión del System 12 en nuestra ya crecidita PlayStation. Para algunos, el mejor juego de lucha 3D de la historia. ¿En qué quedamos?

MARZO 1999/RIDGE RACER TYPE 4

Competición por equipos, rediseño de todos los coches y los mejores escenarios de toda la serie *Racer*. Jugablemente es el más competitivo y espectacular de los cuatro aunque se le pueden achacar pocos fallos. Sus melodías han cambiado y se han vuelto más tranquilas. La quinta parte de la saga tiene un gran espejo en el que mirarse...





La famosa escena con la niña y el gato cuenta con planos de cámara de un corte *muy peliculero*.



La bella Shen Hua en un primer plano donde podemos apreciar parte del poder de Dreamcast.

Los cinco *bakalaitos* que tenemos en pantalla morderán el suelo en cuanto entremos en acción.

En muchas ocasiones nos encontraremos con secuencias de mucha tristeza.

A pesar de esta imagen, Ryo no es un ludópata...

Aunque lo hemos jugado bastante y no nos hemos enterado de casi nada, podemos ir avanzando que «Shenmue» cuenta con un argumento bastante adulto.

Una de las escenas más fuertecitas es la pelea con estos borrachuzos. Por cierto, Ryo reparte #*/? como panes.

Ryo en busca del asesino de su padre entrará en ambientes muy peligrosos... ¡menos mal que se sabe defender...!

Shenmue

Un juego muy japonés

El 10 de Mayo de 1958 nació Yu Suzuki, con 25 años entró en Sega como programador y productor. Un año después creó su primer juego y la técnica *super scaling*... y el 20 de octubre de 1986 se consagró con «Out Run». 13 años después firma el juego más esperado del año 2000.

Empezar a hablar de «Shenmue» es una tarea harto difícil. Y es que imaginar cómo es un juego de semejante calibre puede llevarnos horas y horas a los mandos de Dreamcast porque su creador, Yu Suzuki, ha concebido todo un universo digital donde la vida tiene un curso paralelo a la nuestra. Esto es, a grandes rasgos, la forma en que se desarrolla «Shenmue» pero antes de avanzar más datos, recordemos cuál es el inicio de esta gran aventura...

Hace aproximadamente seis años –después de que Yu Suzuki pusiese a punto su «Virtua Fighter» para SegaSaturn–, el equipo AM#2 pasó una temporada en ciudades y pueblos de la China interior fotografiando todo tipo de edificaciones, ambientes y culturas del país más poblado del mundo con el único objetivo de materializar el diseño de un juego que tendría que esperar algunos años antes de encontrar la plataforma que pudiera albergarlo.

Los años se sucedieron en la mente de Yu Suzuki y vieron pasar tanto logros como monumentales fiascos de Sega a la espera de que el proyecto Dreamcast estuviese dispuesto para acoger entre sus *bits* la aventura más cara y compleja de todos los tiempos. Cara porque Sega se ha dejado la friolera de 70 millones de yens –unos once mil millones de pesetas– en su desarrollo y compleja porque recoge en tres GD-ROM más de 1.200 localizaciones con sus miles de detalles y texturas. Y esto no son simples cifras...

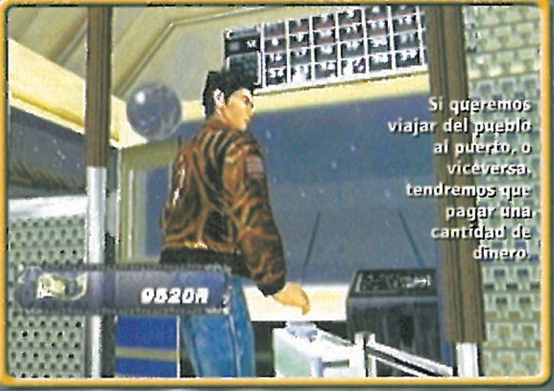
Pero fue el 27 de noviembre de 1998 cuando se dió a conocer en Japón «Shenmue» bajo el nombre de «Proyect Berkley». Gracias al vídeo incluido en la versión japonesa de «Virtua Fighter 3 TB» todos nos enteramos de su existencia y del calibre del invento que estaba preparando Sega para su recién estrenada Dreamcast. Aunque de aquella hora y pico de monólogo de Yu Suzuki en japonés solo pudimos entender una palabra: FREE.

Siglas con el anglosajón significado de Full Reactive Eyes Entertainment. Algo así como *entretenimiento completamente interactivo a la vista*. Meses después aparecieron las primeras imágenes, se conocieron los primeros datos del argumento y se marcaron los cuatro pilares sobre los que se apoyaría la jugabilidad: los modos *Free Quest* –aventura–, *Quick Timer Event* –pulsación de botones en el momento adecuado–, *View Mode* –visionado de secuencias del juego– y *Free Battle* –combates estilo «Final Fight» pero con golpes a lo «Virtua Fighter»–. ¿Pero qué es exactamente lo que hace a «Shenmue» tan diferente al margen del apartado gráfico? «Shenmue» cuenta con un mundo virtual que, a medida que avanzamos, toma unos impresionantes tintes de realidad que asustan. Los personajes tienen vida propia y se comportan según marcan las pautas de su propia personalidad: trabajan, juegan, conducen autobuses, preparan comidas, limpian las calles y se pelean...

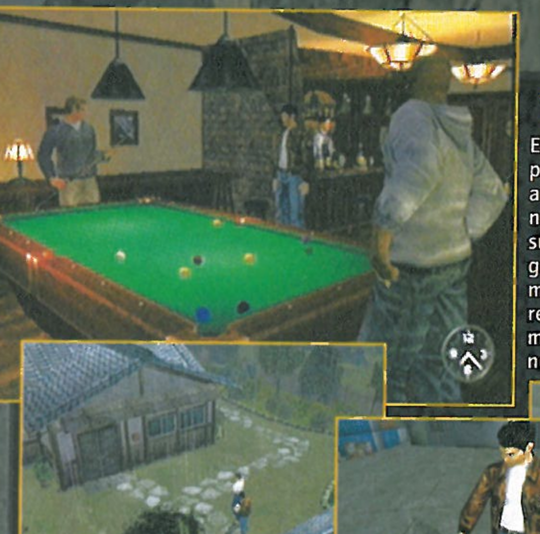
Sólo nos queda rezar para que Sega doble y traduzca todo el contenido a nuestro idioma porque «Shenmue» ha nacido para ser lo más grande que nos ha ocurrido en muchos años. Como siempre... Sega inventa y los demás copian.

Nacho

El puerto es un escenario amplísimo. Ryo tendrá que buscar trabajo y desvelar muchísimas claves para encontrar al asesino de su padre...



Si queremos viajar del pueblo al puerto, o viceversa, tendremos que pagar una cantidad de dinero.



View Mode

En muchas ocasiones «Shenmue» puede parecer una película. Planos generales, americanos, medios y muchos otros que nos dejarán con la boca abierta. Estos suelen aparecer cuando va a ocurrir algo importante o sencillamente hablamos con un personaje de Yokosuka o alrededores. Es un modo de juego en sí mismo a pesar de que no podamos manejar la aventura en esos pasajes.





Historia

La historia de «Shenmue» empieza un lluvioso día de 1986 en la casa Hazuki, donde Ryo es testigo excepcional de la muerte de su padre Iwao Hazuki a manos de un extraño maestro chino llamado Souryuu que ha venido a robar un extraño medallón llamado Dragon Mirror. En su lecho de muerte, Iwao Hazuki le advierte a su hijo del gran poder de ese medallón que sólo puede ser contrarrestado por el Phoenix Mirror. A partir de ese momento, Ryo se embarcará en la aventura de su vida en busca de los dos medallones, del asesino de su padre y de una conocida jovencita china llamada Shen Hua. ¡Qué ganas de verlo doblado a nuestro idioma!



Planeta Shenmue

En «Shenmue» amanece, hay mediodía, atardece y, a partir de las 8 de la tarde, anochece. Todo igualito que en nuestro mundo. Además llueve, nieva y un sol de justicia. ¿No os parece «Shenmue» lo suficientemente real como para arrodillarnos ante su poderoso universo?



Mini Juegos

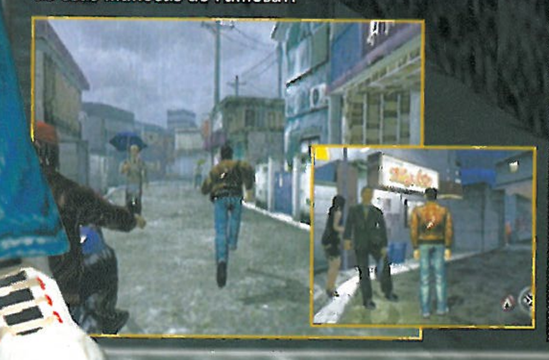
En muchas ocasiones, si nos han cerrado una tienda vital para avanzar en la historia y no nos queremos aburrir hasta que vuelvan a abrir al día siguiente, podemos pasar un rato jugando a la primera recreativa que hizo Yu Suzuki «Hang On», pegando unos tiros en «Space Harrier», jugando al billar o batiendo récords a los dardos...



Modos de juego

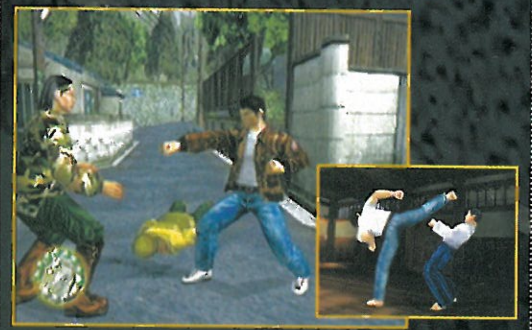
Free Quest

Con este nombre, Yu Suzuki y Keiji Okayasu han catalogado el modo de juego que más usaremos durante toda la aventura. El mando de Dreamcast ha sido explotado al máximo para conseguir un control del personaje asombroso, ya que podremos movernos por donde nos apetezca con muy escasas excepciones–. Ryo Hazuki, el prota del juego, puede correr, preguntar, coger, observar, mover la cabeza... ¡¡vamos, que está tan articulado como una de esas muñecas de Famosa!!



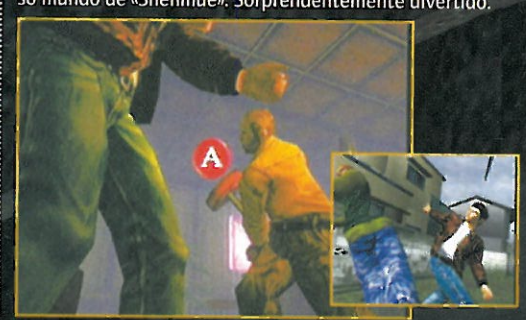
Free Battle

Ryo Hazuki es todo un *master* en las artes marciales y parece que su destino es partirse la cara con todo aquél que aceche a los más débiles. El modo *Free Battle*, nos da libertad absoluta de movimientos y ataques, y como era normal, todo el mundo pensó que las luchas tendrían mucho que ver con la serie «Virtua Fighter». En realidad esto es así, pero el desarrollo no es un *one vs. one* si no que la acción se desarrolla como un *beat-em-up*. Así podremos luchar contra varios enemigos a la vez... ¡moooola!



Quick Time Event

¿Os acordáis del «Drangon's Lair» para recreativa? ¿o aquellos intentos de jugabilidad para Mega CD en FMV? Pues algo así se puede decir del modo QTE. En estos juegos debíamos pulsar unos botones concretos en un tiempo prefijado. Al principio divertía, parecía espectacular e incluso podía convencer, pero tarde o temprano llegaba a aburrir. AM#2 ha dispuesto este sistema de juego en momentos concretos de la partida y muchas veces aparecen cuando menos lo esperamos. Así que debemos estar muy atentos al maravilloso mundo de «Shenmue». Sorprendentemente divertido.





¿Hace cuánto que no levantaba el vuelo un Dragón así en un juego de Warcraft?

Además de Orcos y Humanos, contaremos con cuatro razas más. ¡Viva!...

Como podemos observar en esta pantalla, acción no va a faltar.

Como ocurre en el «Ace Of Wonder», controlaremos a un héroe, y si éste muere se acabó.

Efectos de luz increíbles y combates espectaculares es lo que nos depara este prometedor juego de estrategia.

Como podemos comprobar, toda la acción se desarrolla en un perfecto entorno 3D.

Warcraft III ya está cobrando forma, y es que con el éxito que tuvieron sus dos antecesores todo indica que esta nueva entrega será toda una revolución gráfica y de concepto... y esa es la cuestión.

Tanto monta,

Uno de los títulos consagrados de Blizzard vuelve con más fuerza que nunca para sorprender a sus incondicionales. Orcos y Humanos se verán de nuevo las caras en el campo de batalla y a ellos, en esta nueva aventura, se van a unir demonios y tres razas más que todavía están por diseñar.

El sistema de juego de esta maravilla no tendrá nada que ver con lo visto en las anteriores versiones, ya que los programadores han querido dar un cambio radical a su forma de juego. Para empezar, en vez de pasarnos la mayor parte del tiempo con el ladrillo en la mano, construyendo para sacar dinero y poder crear nuestro ejército hasta que tengamos un número descomunal de soldados, Blizzard ha querido que pasemos mucho más tiempo combatiendo, pensando en cómo ganar la batalla.

Por eso, desde el principio, controlaremos a los héroes que junto con ocho unidades más conforman todo nuestro ejército. Estos héroes son los encargados de dirigir a todos los efectivos destinados para la lucha y aunque en principio sólo podamos manejar a uno de ellos, si conseguimos el poder y el renombre suficiente podremos aspirar a comandar hasta cuatro.

En la parte inferior izquierda de la pantalla tendremos una imagen de nuestro héroe, que servirá para seleccionar a todos los guerreros que ese líder tenga bajo sus órdenes. Con este detalle, Blizzard pretende que sea mucho mas cómoda la siempre agobiante selección de soldados, aunque si queremos hacerlo a la vieja usanza... ¡nosotros mismos!

Además de esto tendremos que adiestrar a nuevos héroes por el viejo método o consiguiendo puntos de experiencia en combate. De esta manera nuestro querido jefe obtendrá más magias, dotes para el liderazgo, habilidades...

Para mejorar la inteligencia artificial de los enemigos Blizzard está utilizando un juego de estrategia llamado «Warga-

craft

monta tanto

Así empezó todo

Todo empezó en el 95 con uno de los primeros juegos que aprovechaba toda la potencia SVGA. Estamos hablando del primer «Warcraft», que supuso todo un *boom* tecnológico en el mercado. Aunque no fue el primer juego de estrategia en tiempo real, sí puede ser considerado como uno de los pioneros que se arriesgaron a tomar la fantasía como elemento fundamental del argumento. Sólo «Dune 2» se le adelantó aunque no tuvo tanto éxito como la saga de los Orcos y Humanos.


Warcraft



Warcraft

Lo primordial en esta aventura es recolectar materias primas para poder construir barracones, y con estos crear soldados para *machacar* al enemigo. Desde el momento de su lanzamiento, millones de jugones de todo el mundo se volcaron con esta nueva modalidad de luchas con ciertas dosis de estrategia que tantos éxitos había cosechado a lo largo de los años.

Y como todo buen juego de éxito, la segunda parte fue la consagración de una saga que tardará mucho en extinguirse, ya que como ocurre con nombres como «Quake», la primera entrega es simplemente genial, la segunda es la perfección del invento y la tercera la pasada tecnológica aboluta con ciertas ganas de cambiar peligrosamente. Y es que si no das en el clavo por segunda vez, corres el riesgo de que hasta los incondicionales de la saga se alejen espantados por tanta variación...

Warcraft II

Blizzard en la segunda parte nos brindó la posibilidad de combatir en tierra, mar y aire, además de incluir nuevas materias primas y más y mejores edificios. Gráficamente superaba todo lo visto de largo y jugablemente mantenía su encanto personal.


Warcraft II


¡A por ellos que son muchos, cobardes y! ... ¿verdes?

me», con el que pretende dotar a sus creaciones de una inteligencia artificial mucho más humana y compleja.

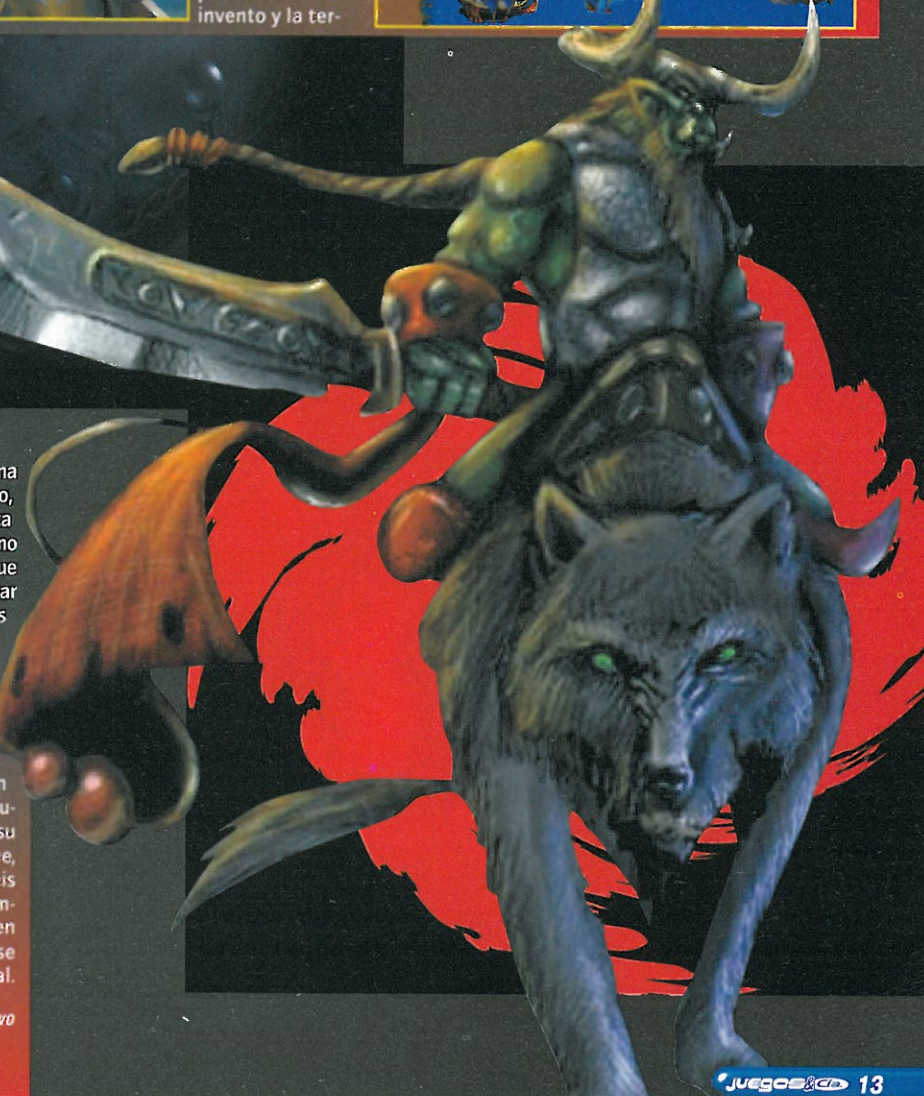
Toda la acción se desarrollará en 3D y para ello Blizzard está creando un basto entorno tridimensional en el que nos aseguran que hasta el soldado más simple contará con unos quinientos polígonos. Lo que quiere decir que el juego será toda una delicia visual, aderezada con movimientos fluidos y naturales.

La historia se desarrollará en Azeroth, zona de las batallas de «Warcraft II». Por lo visto, los Orcos eran una especie pacífica hasta que una raza de demonios conocida como La Legión Ardiente los embruteció para que lucharan contra los Humanos y así debilitar a ambas razas. Sucesos que, como muchos sabréis, tienen lugar en «Warcraft II».

Ahora que estos dos ejércitos han visto mermadas sus tropas por la guerra, La Legión Ardiente ha vuelto a Azeroth para comenzar su conquista.

Después de lo que hemos podido ver en las oficinas de Blizzard –que no es mucho–, lo que sí parece claro es que su lanzamiento aún es muy lejano ya que, para que os hagáis una idea, de las seis razas que tendrá sólo dos estaban completas y una tercera se encontraba en vías de desarrollo. De las otras tres se desconocen el nombre y el aspecto final. Una añito, o más, no le quita nadie...

Gustavo

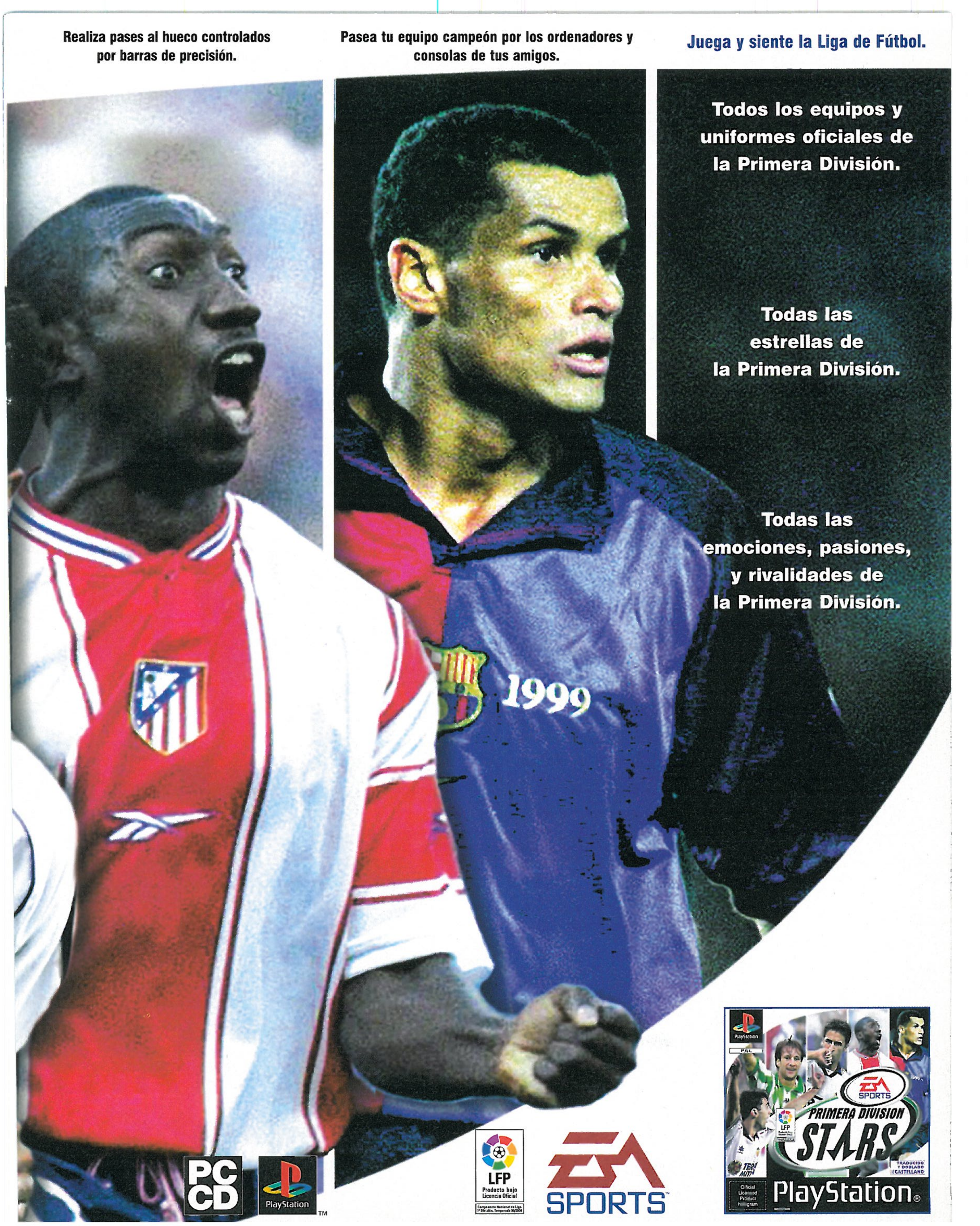


Mejora las habilidades de tu plantilla tras cada partido con el sistema STARS™.

Controla la potencia de los tiros a puerta.

Dosifica el cansancio de los jugadores que se acumula partido a partido.




Realiza pases al hueco controlados por barras de precisión.
Pasea tu equipo campeón por los ordenadores y consolas de tus amigos.
Juega y siente la Liga de Fútbol.
Todos los equipos y uniformes oficiales de la Primera División.
Todas las estrellas de la Primera División.
Todas las emociones, pasiones, y rivalidades de la Primera División.
1999
PC CD
PlayStation
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
EA SPORTS
PRIMERA DIVISION STARS
PlayStation

ESPECIAL RESIDENT EVIL

A CAPCOM LE GUSTA EL MIEDO

Hablar de «Resident Evil» es hacerlo de sangre, zombies, oscuridad , éxito y jugabilidad, mucha jugabilidad. Hasta el momento son dos partes las que podemos encontrar en el mercado, sin embargo, lo que se avecina en los próximos meses tiene verdaderos tintes de epidemia vírica que, queramos a no, logrará infectarnos.



Resident Evil no es un simple juego para consolas y ordenadores. No. Si realmente miramos en el fondo podemos ver que la saga de Capcom es una máquina de hacer dinero que cada vez justufica menos su obligada calidad.

En Juegos & Cía. poco nos importa si sólo en Japón ha vendido más de tres millones y medio de copias de sus tres partes para PlayStation –eso son simples sutilezas para los más técnicos–, a nosotros lo que nos interesa es saber si estos zombies venidos a menos nos divierten, si los sustos no se repiten y si los puzzles se enrevesan cada vez más para complicarnos las cosas en su justa medida.

En este reportaje os vamos a presentar todas las versiones existentes y las nuevas que Capcom se está inventando, desde el primer «Resident Evil» de PlayStation, pasando por la versión Dreamcast de su secuela y terminando en la cuarta parte, cada vez más cercana, de PlayStation 2. Cuatro años han pasado desde que Shinji Mikami pusiera su primer «Bio Hazard» –«Resident Evil» en España– a la venta en Japón, consiguiendo crear, además de una impresionante legión de *fans*, todo un género nuevo y por explotar. Visto el éxito que obtuvo y la aceptación del público, Capcom se imaginó una historia argumental que debe finalizar en el año 2001. Pero en esta carrera por convertir el género *Survival Horror* en objeto de culto, Capcom no ha estado solo, de hecho Konami es su rival más directo con «Silent Hill». Pero antes que todos estos, hay que recordar los magistrales ejercicios de miedo que una desconocida Infogrames nos regaló a principios y mediados de los 90 con la trilogía «Alone in the Dark»: precursor absoluto de un género al que Capcom se ha subido con descaro para sacarle todos los duros posibles.

La trayectoria de los «Resident Evil» ha sido impecable en todos los terrenos, aunque algunas voces se levantaron en su contra al observar la reiteración de las mismas ideas en las dos versiones sin apenas cambios jugables. Algo parecido a lo que ocurre con «Tomb Raider», pero gracias a la nueva generación de consolas –con Dreamcast a la cabeza– esos *gritítos* quedarán convertidos, seguro, en simples murmullos.

Así es amigos, la saga «Resident Evil» vuelve más fuerte que nunca y por eso os hemos preparado un coktel de pasado y presente en el que los zombies siguen mordiendo que da gusto mientras nos esforzamos, y asustamos, repartiendo tiros e investigando qué es eso del T-Virus...

No faltarán los litros de sangre reglamentarios en un juego de «Resident Evil».

Si nos encontramos con el Nemesis, lo único que podemos hacer es correr.

RES[IDENT] EVIL NEM[ESIS]

De todos es conocido que esta tercera entrega de «Resident Evil» se desarrolla un día antes de que los personajes del segundo juego –Leon y Claire– se metieran en el centro de Racoon City, pero lo que casi nadie conoce es que los hechos que veremos en este juego concluyen un día después de que de comienzo su predecesor. Es decir, que «Resident Evil 3» comienza antes y termina después que «Resident Evil 2».

En esta ocasión tendremos que guiar por las calles de Racoon a una vieja conocida de la saga, Jill Valentime, miembro destacado del S.T.A.R.S que consigue salir

Este mostrenco de arriba es el tal Nemesis. Su fuerza es brutal así que... ¡a correr!

LO QUE HEMOS JUGADO HASTA AHORA



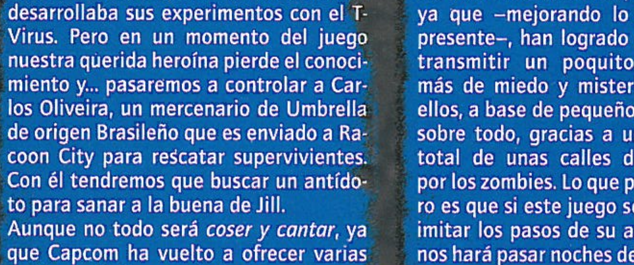
Los escenarios están más cargados que en la anterior versión.

¡Las calles de Raccon son peligrosas nena... y vistiendo así más todavía!

Esta pantalla nos ofrece una vista genial del modelado –y el modelito– de la protagonista.

Puzzles por un cubo nos encontraremos por el camino.

¿Os suena esta sala?, efectivamente, es la sala de juntas de «Resident Evil 2».



Las ventanas también nos darán algún que otro sustito.

con vida de la mansión donde Umbrella desarrollaba sus experimentos con el T-Virus. Pero en un momento del juego nuestra querida heroína pierde el conocimiento y... pasaremos a controlar a Carlos Oliveira, un mercenario de Umbrella de origen Brasileño que es enviado a Racoon City para rescatar supervivientes. Con él tendremos que buscar un antídoto para sanar a la buena de Jill.

Aunque no todo será *coser y cantar*, ya que Capcom ha vuelto a ofrecer varias opciones de juego, eligiendo caminos y variando el argumento según nuestros actos. Esto multiplica las horas de entretenimiento infinitamente...

Otro de los aspectos en los que más ha trabajado Capcom ha sido los escenarios, ya que –mejorando lo presente–, han logrado transmitir un poquito más de miedo y misterio en todos ellos, a base de pequeños detalles y, sobre todo, gracias a un desorden total de unas calles devastadas por los zombies. Lo que parece claro es que si este juego se digna a imitar los pasos de su antecesor, nos hará pasar noches de verdadera angustia... y es que no hay nada como dormir con un ojo abierto por si despertamos en medio de la noche en alguna calle de Racoon...

Proximamente

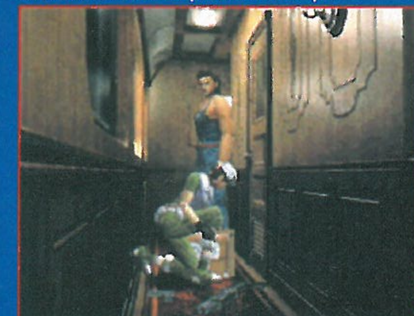


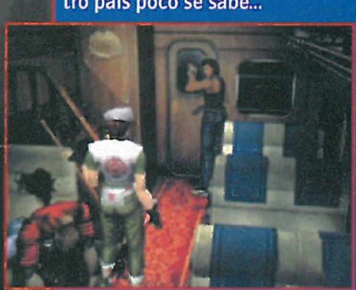
Resident Evil (GBC)

El pasado ECTS pudimos comprobar el estado en el que se encontraba la versión portátil de nuestro querido y amado «Resident Evil» para Game Boy. El juego es una conversión directa de PlayStation con todas las localizaciones, situaciones y *puzzles*, pero pasado a unas 2D que no están nada mal. Además, la gente de Capcom ha incluido nuevos enemigos y mantiene la posibilidad de escoger entre Chris o Jill para empezar una nueva aventura. Sin duda alguna, estamos ante un bombazo para Game Boy Color.

Resident Evil Zero (N64)

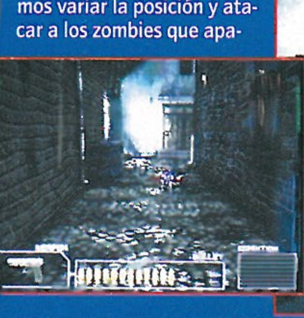
Desarrollado por un equipo interno de Capcom, «Resident Evil Zero» tendrá como protagonista a Rebecca Chambers, la chica modosita del primer «Resident Evil». Capcom afirma que este va a ser el «Resident Evil» más complicado de la historia y tendrá grandes dósis de acción y unos *puzzles* imposibles. Su salida en Japón es inmediata aunque de su comercialización en nuestro país poco se sabe...





Resident Evil Gun Survivor (PSX)

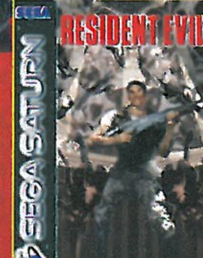
Copiando la idea de Sega con su «The House of the Dead», Capcom ha programado un *shoot-em-up* con pistola de reciente salida en Japón. Como dato original, la cámara no se mostrará estática ya que con un ligero movimiento podremos variar la posición y atacar a los zombies que aparezcan por derecha, inquierda, arriba o abajo... El único defecto, por lo visto, es que la pistola no es muy precisa y que el argumento brilla por su ausencia.





RESIDENT EVIL
1996–PlayStation

El primogénito, el creador de una legión de *fans*, el primer «Resident Evil» es toda una joya que todo coleccionista debe tener. Introdujo en el sector de los videojuegos una ambientación terrorífica gracias a los espeluznates zombies y al decorado donde se desarrollaban los hechos. Además, también será recordado por su dificultad y por exhibir la *intro* más hortera de la historia de los videojuegos. Toda una obra de arte jugable.



RESIDENT EVIL 1997–Saturn

Un año después –más o menos– de la aparición de la versión PlayStation, Sega-Saturn acogió con alegría la conversión del clásico. Un modo de juego súper divertido y la estúpida polémica sobre cuál de los dos juegos tenía más colores, envolvió a uno de los lanzamientos más esperados por los *Saturninos* de la época. Otra pieza de coleccionistas...

Cont...

Universo R.E.

La línea de tiempo...

Hemos realizado este apartado especial para hablar sobre la línea del tiempo tan particular que sigue esta saga.
Aunque «Resident Evil» salió antes que los demás, en el universo que maneja el juego no es realmente el primero. Nos explicamos.



Si nos ceñimos a las últimas informaciones de Capcom, el exclusivo «Resident Evil Zero» para Nintendo 64 es el primero en la línea de tiempo. La protagonista es Rebecca Chambers, experta en medicina de campo y primeros auxilios que aparecerá meses después en el destacamento Bravo de S.T.A.R.S. Éste equipo fue enviado a las montañas de Racoon City –una zona al oeste de los estados unidos– el 22 de Mayo de 1998 después de aparecer un excursionista mutilado y tras la presencia de unos extraños perros que devoraban carne humana. Todo tenía relación con el establecimiento en la zona de unos laboratorios de la misteriosa compañía Umbrella.
Aquí es donde empieza «Resident Evil» con Chris Redfield y Jill Valantine a la cabeza unos meses después, exactamente a finales de Julio de ese mismo año, para destruir el laboratorio y, con él, el abominable T-Virus. Tras haber acabado con todos los zombies de la mansión, Chris y Jill intentan convencer, el 8 de Agosto, a la policía local de Racoon City de todo lo ocurrido en la mansión. Nadie les hace caso y Chris tiene acceso a informaciones el 24 de Agosto que descubren el desarrollo por parte de Umbrella Europa del G-Virus. Chris parte inmediatamente hacia el Viejo Continente. Mientras tanto, Jill Valantine sigue en Racoon City y del 26 al 27 de Septiembre empiezan a aparecer los primeros zombies. La policía local intenta defenderse como puede pero al final la ciudad queda debastada y el 28 de ese mismo mes comienza «Resident Evil 3: Nemesis» con Jill Valantine como protagonista. Pasado el horror y el acecho de Nemesis, llegan a la ciudad, un día después, Lion S. Kennedy y Claire Redfield. El primero se iba a incorporar a la policía local y la segunda va en busca de su hermano desaparecido cuando, de repente, se encuentran con todo *el percal* y da comienzo «Resident Evil 2». Claire, al no encontrar rastro de su hermano Chris es informada de que ha partido hacia Europa para combatir el G-Virus. Tres meses después Claire viaja en su busca pero en el camino es raptada por los mercenarios de Umbrella y conducida a una *isla-cárcel*... dando el pistoletazo de salida para «Resident Evil Code: Veronica».
Existen rumores bastante fiables que indican el inicio, por parte de Capcom, del desarrollo de lo que será «Resident Evil 4: Umbrella Rising» para PlayStation 2. Dentro de este universo de fechas, el argumento tendrá lugar después del *Code Veronica* de Dreamcast y ya no aparecerá Leon... muerto –por lo visto– en acto de servicio.

Cuando nos rodeen los zombies tendremos muchos problemas. Son bastante más *chungos* que en los anteriores «Resident Evil».

Existen tres niveles de dificultad: muy fácil, fácil y normal. Este último es muy, muy difícil.

Noche nubosa para una buena caza. "¿Dónde te metes Chris?", tuvo que pensar la pobre Claire.

La *intro* es súper espectacular... en muchos momentos hay alguna que otra fantasmada, pero la calidad es brutal.

Claire es una chica de armas tomar y sabe utilizar muy bien sus idem.

Planos como éste se ven bastante en «Resident Evil Code: Veronica».

Los malditos perros no faltarán en esta nueva versión.

RESIDENT EVIL
CODE: VERONICA

Sin ningún tipo de duda, «Resident Evil Code: Veronica» es el *Resident* más esperado por todos los jugadores de esta saga. Capcom ha aprovechado el superior potencial de Dreamcast para realiza la versión más impresionante de las materializadas hasta el momento y lo ha mostrado a todo el mundo en un GD especial que se vendía junto al remozado «Resident Evil 2»... japonés. Hemos echado unas partidas a la *demo* y podemos adelantar que es impresionante. El apartado gráfico es sublime, la ambientación llega a los niveles de «Silent Hill» y sigue siendo un «Resident Evil» de toda la vida... ¡vamos, un cóktel explosivo!
Frente al resto de juegos de la saga, hemos notado una mayor velocidad en los personajes y una mejora en la respuesta del control pad. Las cargas son bastante más cortas aunque siguen siendo molestas. Las cámaras fijas se siguen manteniendo aunque los escenarios los genera la máquina en tiempo real.
A este «Resident Evil Code: Veronica» le queda bastante hasta que lo veamos por estas tierras, vendrá con 2 GD-ROM y estamos ansiosos de echarle el guante y de que traduzcan los diálogos al castellano...

ANIMACIONES

El sistema que han creado los ingenieros de Capcom para el movimiento facial es impresionante. Ojos, boca, cejas... todo está perfectamente modelado y resulta de lo más espectacular. Desde aquí hacemos un llamamiento a los programadores occidentales para que aprendan de los *japos* y que se dejen de realizar conversiones *a capón* desde PC. ¡Hay que aprovechar esta consola!

あなたはどうするの?

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
1997–PlayStation

Bajo este adorable nombre, Capcom hizo un *remake* de su éxito. Incluyó tres nuevos modos de juego, cámaras y vestimentas.
Muchos le conocen como el «Resident Evil 1.5», pero realmente ese proyecto es otro que nunca llegó a salir y que al final se convirtió en «Resident Evil 2». Si no tenéis el primer juego lo mejor es que os hagáis con este *Director´s Cut*.



Tal es la fuerza de nuestro *trabuco*, que más de uno perderá la cabeza.

En esta ocasión veremos todas las escenas que ya disfrutamos en la versión PlayStation.

Este Leon no aprende por más que se lo decimos... ¡que no te metas en Racoon City!

Tendremos que realizar muchas tareas para salir con vida.

El séptimo de *zoonmbinería* ha venido a ayudar a sus compañeros, pero con nuestro *trabuco* ganaremos siete a cero (chiste).

Los zombies son igual de pesados... ¡déjame ya plasta!

La bella Wong nos tendrá que ayudar en más de una ocasión a salir de situaciones enbarazosas.

RESIDENT EVIL 2
NINTENDO 64

Por fin, después de tanto esperar, los usuarios de Nintendo 64 van a disfrutar de este maravilloso, sensacional y sangriento juego. Muchos decían que no sería posible introducir secuencias FMV en un cartucho, pero Capcom les ha cerrado la boca de una vez por todas, y ha aplicado ese viejo refrán que dice, *querer es poder*. Y la empresa japonesa no solo ha querido, sino que también ha podido aunque le ha salido caro ya que el cartucho cuesta más de trece billetitos verdes aunque posee unos descomunales 512 Mb. En realidad, esta versión es la peor de todas, ya que en muchas ocasiones, cuando la cámara se acerca mucho a nuestro héroe, el juego pierde rapidez y se ralentiza. Léase, es como si estuviéramos viendo una repetición, amén de algunos escenarios a los que acude la niebla –estilo Nintendo 64– con un interés desmesurado. El viejo truco, que dirían algunos. A pesar de esa artimaña, es de los cartuchos más nítidos que hemos visto es esta plataforma.

El argumento es el mismo que en las otras versiones, todo es exactamente igual, exceptuando el lenguaje, que en este cartucho nos dará a elegir entre francés e ingles... ¿y el español qué? Parece ser que Capcom no se ha dado cuenta de lo importante que es enterarse del argumento en esta aventura... y es que no es lo mismo jugar, que jugar. Capcom ha realizado un gran trabajo: es uno de los mejores y ya está.

Gustavo

Aunque no tenga la nitidez de PSX, este cartucho es uno de los mejores, gráficamente hablando, de Nintendo 64.

Juegos & Cía. Sortea: 5 Gorras Resident Evil

Bases en la pág 90.

Puntuación

Resident Evil 2 — **9.0** Sobresaliente

N64 Sistema	Compañía:	Capcom
	Precio:	13.995 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: No

Es igual a la versión PSX. Lo que significa diversión.

El precio es exagerado.

DIF SON GRA JUG

RESIDENT EVIL
1997–PC CD-ROM
Visto el éxito obtenido con las versiones de PlayStation y Saturn, Capcom no perdió la oportunidad de trasladar todo el horror y tensión a la plataforma PC: gráficos acelerados y la misma jugabilidad que hizo grande a éste título...

RESIDENT EVIL 2
1998–PlayStation
La gran continuación –esperada por todos– apareció en PlayStation con una calidad gráfica mejorada pero con la triste sombra de su exacto desarrollo. ¡Vamos, que parece la primera parte pero cambiando los personajes y algunos decorados! Aún así, convenció y enamoró a la mayoría de usuarios *Residentmaníacos*. Todo iba metido en dos CD que nos dieron cuerda para rato...

Cont...



Este es uno de los personajes que nos encontraremos en el modo Toffu... ¿cómo? pero si es una viga.

Como podemos observar el apartado gráfico es casi idéntico al de otras versiones.

¡Cuántas veces te he dicho que no tengo piojos! pues nada, el zombie se empeña en mirarme la cabeza.

Si no andamos listos acabaremos más mordidos que un bocadillo de lomo ibérico.

RESIDENT EVIL 2 DREAMCAST

Era cuestión de tiempo que Dreamcast contará con una adaptación de este sensacional juego, por eso Capcom no se ha hecho de rogar y en breve lanzará al mercado la mejor adaptación de este gran éxito. Como es lógico, este *peacho de game* es el que mejores gráficos luce de todas las conversiones, y es que 128 bits es mucha potencia para un juego que salió al mercado en una consolilla de solo 32.

En esta ocasión se han incluido nuevos y originales modos de juego, a cual más terrorífico, que dotan a este sensacional GD-ROM de una larga y divertida duración. Entre ellos nos encontraremos el modo *Arrange*, que nos propone el mismo juego pero con los objetos cambiados, además otras cuatro modalidades en las que podremos ver imágenes y manejar a distintos personajes de la saga. En definitiva este *Resident* es el mismo pero con un lavado de cara genial. Así que quién esté imaginando encontrarse algo nuevo y revolucionario que siga esperando, porque lo único novedoso que aporta este título son terroríficos y escalofriantes modos de juego. De todas formas es una gran opción para los que no hayan jugado con versiones anteriores y que todavía no sepan lo que es sentir el aliento de un zombie infectado con el G-Virus en el cogote. Solo tenéis que echarle un par de dedos al mando y...

Nacho

En el modo Extreme Battle elegiremos entre cuatro personajes.

El principio de todo es por culpa de un camionero zombie.

En esta versión podemos elegir el nivel de violencia con el que queremos jugar... como habréis adivinado es muy alto.

Puntuación

Resident Evil 2 — **9.2** Sobresaliente

DC Sistema

Compañía:	Capcom
Precio:	Por confirmar
Género: Aventura	Traducción: No

+ Gráficamente superior y con más modos.
- Los tiempos de carga.

INF SON GRA JUG

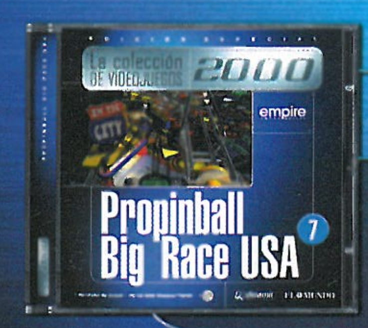
RESIDENT EVIL 2
1998–PC CD-ROM

Como era de esperar, Capcom realizó una especatular versión para PC que contaba con aceleración 3D y que resultaba exacta a lo visto en PlayStation, tanto en desarrollo como en jugabilidad. Comparado con la primera parte se vió mejorada gracias a la cuidada resolución de los *bitmaps* que hacían las veces de escenarios. Esencial en cualquier buena colección que se precie y una abismal diferencia respecto de la versión PSX.

Originales imprescindibles para tu colección

(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

5 MARZO



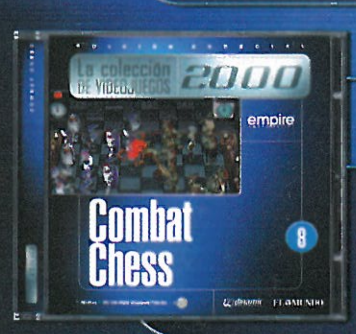
7

Propinball Big Race USA

➤ **Simulador de pinball**

El mejor pinball en una carrera por U.S.A.

12 MARZO



8

Combat Chess

➤ **Ajedrez**

El ajedrez es un combate con la mente

19 MARZO



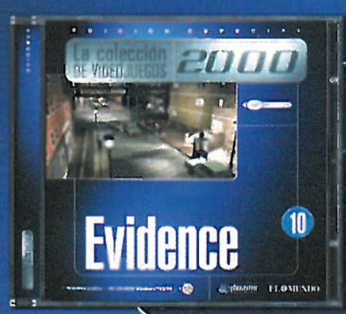
9

Flying Corps Gold

➤ **Simulador de vuelo**

Los mejores aviones de la 1ª Guerra Mundial

26 MARZO



10

Evidence

➤ **Aventura gráfica**

Descubre al auténtico asesino

* Con la primera entrega gratis el estuche de la colección



La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del apasionante mundo de los videojuegos.

- 23 ENERO — Actua Soccer 3 — 1
- 30 ENERO — Toyland Racing — 2
- 6 FEBRERO — Broken Sword II — 3



- 13 FEBRERO — Screamer Rally — 4



- 20 FEBRERO — Space Ace — 5



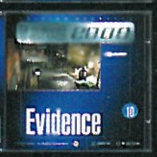
- 27 FEBRERO — Die by the Sword — 6



- 5 MARZO — Propinball Big Race USA — 7



- 12 MARZO — Combat Chess — 8



- 19 MARZO — Flying Corps Gold — 9

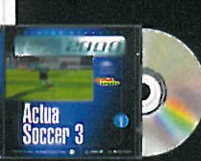


- 26 MARZO — Evidence — 10



- 2 ABRIL — Incubation — 11
- 9 ABRIL — Lost Eden — 12





Cada fin de semana con EL MUNDO y EL MAGAZINE, un CD-ROM por sólo **720** ptas. más

EL MUNDO



www.el-mundo.es

www.dinamic.com

TELÉFONO DE ATENCIÓN AL LECTOR DE **EL MUNDO**
Para más información y pedidos de ejemplares atrasados, llama al **902 21 33 21**

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Cocina Española:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?



El Dragón tiene muy claro que nos quiere estampanar contra el suelo. ¡Cuidado!

Los cancerberos del infierno y dos cabezas son un poquitín pesados...

Hay corrientes de agua que, si nos pillan, nos mandan a dar una vueltecita por los aires.

Nuestro poder de ataque varía, y mejora, según recogemos *power-ups*.

Hay enemigos a los que es mejor no mirar. ¡Horrendos!

El fuegos, las cruces, los esqueletos y los demonios son el pan nuestro de cada día en este cartucho.

La oveja Dolly de la familia

Castlevania

Konami es la responsable de un gran número de éxitos que se repiten una y otra vez sin descanso. Pero a la empresa Japonesa, en esta ocasión, se le ha olvidado que hace un año ya lanzó este mismo cartucho...

La verdad es que conocemos pocos Vampiros tan resistentes, obstinados y tozudos como el que protagoniza, una y otra vez, la afamada serie de *Castlevanias* que Konami nos regala puntualmente para cualquier plataforma que se precie.

Si a esto le unimos que hace menos de un año pudimos jugar con la primera parte del cartucho que nos ocupa, obtenemos un extraño refrito de ideas, opciones, fases y personajes que saben a más de lo mismo pero con otro nombre.

Konami, ajena casi siempre a las modas y fiel, eso sí, a sus exitosas sagas, ha ido forjando una fama de compañía fiable que puede jactarse de mimar cada desarrollo como si fuera la primera vez. A pesar de tener numerosas gallinas de los huevos de oro, siempre ha tenido la delicadeza de mejorar, adaptar y personalizar cada versión para convertirla en única.

Pero el mejor escribano hace un borrón, y el que supone para nuestros bolsillos este presunto «Castlevania Legacy of darkness» es tan exageradamente descarado que no sabemos muy bien a qué estrategia obedece.

Algunos pasajes del juego garantizan espectáculo y buenos gráficos.

El juego retoma la vieja costumbre familiar de perseguir al Conde Drácula y sus secuaces a lo largo del mundo para terminar con sus malignas intenciones. Que si castillos, que si bosques, laberintos, mansiones, galeones perdidos, cruces *antivampiros*, agua bendita, hachas, cuchillos, magias y esqueletos para aburrir son sus marcas de la casa y en esta ocasión, como en las demás, se repite. También es divertido, el personaje salta lo suficiente para agarrarse a los riscos, evitar a los enemigos y el arsenal de mejoras que nuestro poder místico nos ofrece es tan elevado como estimulante. Se deja manejar con facilidad y los gráficos, ambientación y músicas siguen siendo sensacionales... ¿Entonces qué es lo que falla?

La respuesta es tan sencilla como alucinante: a Konami se le ha olvidado que hace menos de un año lanzó un primer cartucho, llamado «Castlevania 64» y que era exacto en todo al que nos ocupa. Es decir, han calcado el juego, han variado sensiblemente el argumento y algunos personajes, pero volvemos a encontrarnos los mismos obstáculos en el mismo sitio y por el mismo orden. Un clónico perfecto...

A nuestro personaje le encanta jugar con fuego y... ¡quemarse!

Esta maniobra de la genial empresa nipona no tendría condena posible si el precio de esta *expansión* –tiene muy pocas fases diferentes– fuera más reducido, pero se da la casualidad de que se mantiene como si estuviéramos comprando un título completamente nuevo.

No nos queda más remedio que pegarle un tirón de orejas a Konami, aunque insistimos en que el juego es técnicamente muy bueno, con músicas típicas de la saga, diversión a espuertas, enemigos complicados, bestias pardas de mucho mérito que huelen a clásicos de otras épocas y todas esas cosas que tanto gustan al público que quiere pasar ratos a lo grande.

Por todo lo anterior, si eres uno de los poseedores del primer «Castlevania», hacerte con los servicios de esta *presunta* continuación es como comprar un loro para aprender inglés...aunque si te entusiasmó, reencontrarte con más de lo mismo puede proporcionarte una emoción que nunca antes habías sentido. Negarle la calidad que atesora este «Castlevania LOD» es imposible pero, ¿por qué Konami habrá cometido este error? Expediente X...

José Luis



Cuando nos convertimos en *hombre-lobo*, nuestra fuerza y agilidad aumentan.

Algunos escenarios son muy bonitos. La pena es que ya los habíamos visto.

Henry es un jovencito al que debemos proteger del ataque de esta bestia inhumana.

Tenemos que escapar del galeón acabando con los espíritus que allí habitan.

TERMINA CON EL TÍO CALAVERAS

1 Según aparece el enemigo, empezar a darle con el disparo místico purificador... la señal de que habéis acertado es cuando cambia de color.

2 Una vez que se canse de recibir, comenzará a correr. Apartaros de su camino si no queréis que os pase por encima.

3 A base de pegar golpes con la porra en el suelo, aparecerán esqueletos pequeños que nos incordiarán. Acabar con ellos.

4 Harto de recibir, volverá a moverse. Tener cuidado porque antes saltará para intentar caer sobre nosotros y escupirá un maloliente gas azul.

5 Cuando corra hacia nosotros, podemos jugarnos la baza de esperar y, desde abajo, arrearle de lo lindo.

6 Una vez repetidos los pasos 2, 3, 4 y 5 un par de veces más, comenzará a perder miembros por los impactos de nuestro ataque. Una vez en el suelo, no dejéis de disparar hasta que su barra de energía –parte inferior derecha– se agote.

7 Ya le tenemos a punto, listo para pasar a formar parte de la lista de huesos que algún arqueólogo encontrará siglos después.

EL PODER

Lejos de emular las hazañas del legendario héroe de los *Castlevanias* con su látigo, Konami ha introducido una especie de disparo *láser-místico-purificador* de almas que puede mejorarse en poder de ataque con unos curiosos iconos con forma de escudos. Si recogemos uno de ellos, el color de nuestros disparos cambiará y, con ellos, nuestro poder destructivo.

PON UN HOMBRE LOBO EN TU VIDA

Para conseguir que nuestro personaje se transforme en un hombre-lobo –como en el legendario «Altered Beast» de Sega– sólo hay que recoger todas las gemas rojas que encontremos. Una vez conseguida, el poder de ataque y agilidad se multiplica, por lo que os recomendamos que lo pongáis en práctica ante un enemigo final. Eso sí, recordad que la transformación se mantiene durante un tiempo limitado.

Castlevania
Legacy of Darkness

7.0 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Konami
Precio:	11.990 Ptas.
Género: Aventura 3D	Traducción: No

Objetivo: cazar al Conde Drácula por lo civil o por lo penal... sin olvidarnos de su pandilla de secuaces.

Modo de juego: *plataformeo* del bueno con riscos, enemigos y armas.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	4
Finales distintos:	No
Armas:	Místicas
Violencia:	Ninguna

Compatible con: Expansion Pak, Control Pak

- El sello de Konami está impreso en sus tripas.
- Este juego ya lo hemos visto.

DIF · SON · GRA · JUG



Los disparos de nuestros enemigos son la base de nuestra derrota, y el principio de la victoria del *chatarrero... Jarero*.

Los jefes finales son como los de toda la vida: rutinas de moda para una acción exquisita.

La iluminación es uno de los aspectos más cuidados de «Slave Zero».

SLAVE

Esclavos de la muerte

Después de mucho tiempo esperándolo, por fin, «Slave Zero» está entre nosotros. Con un apartado técnico bueno, Infogrames nos da la oportunidad de visitar un futuro muy metálico.

El programa que nos presenta Infogrames puede parecer, en un principio, un juego de *robozes* del montón que no aporta nada al manido y manoseado género de los *matamarcianos*, *matarrobots* o *matamataloquesea*. Desde tiempos inmemoriales, este tipo de títulos se han basado en acribillar a balazos todo enemigo viviente de la pantalla con un argumento bastante simple. Sin embargo, las nuevas formas poligonales han dado y dan renovadas ideas para mejorar un género tan antiguo como los propios videojuegos. Pero por mucho polígono texturado, por mucho efecto de luz, rotaciones impresionantes y demás lindezas que sólo sirven para dar un aspecto espectacular al juego –y de hecho Infogrames lo ha conseguido aquí– el resultado no hace variar mucho nuestro santo objetivo: destruir todo lo que se mueva. Toda esta *chapa* que os he soltado sobre el objetivo de los *shoot-em-up* debemos aplicarlo antes de jugar a «Slave Zero», porque así no pediremos cosas que no se pueden exigir a un

Multijugador

Hasta con un total de cuatro amigos podremos jugar en los niveles especiales que ha creado Infogrames para la ocasión. Aunque la pantalla se vuelva bastante minúscula, es una buena forma de disfrutar con «Slave Zero» y descansar un poco del modo *single player*. Divertido, rápido y diferente. Si tienes tres mandos para tres amigos, no lo dudes y pruébalo.

ZERO y la destrucción


El hilo argumental del juego viene dado por estos simpáticos personajes...

Muchas armas de destrucción para un juego de *roboces* notable...


Nuestro protagonista se limita a repartir tiros a todo lo que se mueve.

El control de Slave Zero

Hemos hecho un apartado para el control ya que en principio no es muy fácil de usar. En el primer contacto nos dará la impresión de que nos faltarán manos para hacernos con él, pero pasados unos minutos, todo se volverá más fácil y controlaremos a la perfección a nuestro *esclavo cero*.







GATILLOS L Y R Nos permiten destruir a nuestros enemigos ya que son los que accionan las armas. Para el gatillo L, los misiles y para el R, la pistola, la metralleta...

PAD ANALÓGICO Gracias al control analógico moveremos la cabeza de nuestro *pequeño* robot para poder apuntar o ver mejor las cosas.

BOTÓN Y Este botón acciona un movimiento muy importante ya que pulsándolo podremos avanzar hacia el objetivo.



BOTÓN B Al igual que el botón X acciona el balanceo lateral hacia la derecha.



PAD DIGITAL Al pulsar la cruz hacia abajo, nuestro robot dará un pisotón al suelo creando una onda expansiva que destruirá o dañará a muchos de los enemigos del juego. Si lo hacemos hacia arriba, daremos un salto que nos permitirá avanzar a zonas altas o atacar por sorpresa a los infectos *roboces*.

BOTÓN X Nos permite usar el balanceo lateral hacia la derecha y es de gran utilidad para evitar disparos, misiles y boinazos.

BOTÓN A Con el botón rojo del mando de Dreamcast podremos mover nuestro robot hacia atrás.

Al acabar con nuestros enemigos sus piezas volarán por los aires.

En muchos ocasiones habrá que alzar la vista para acabar con enemigos voladores...

Cada vez que damos un pisotón o saltamos, queda la particular huella de debajo de estas líneas.

Según avancemos podremos conseguir armas multidisparos y muy, muy devastadoras...

título de estas características... aunque sea para una plataforma superior.

En «Slave Zero» nos encontramos con un plateamiento visual, *a priori*, espectacular que no hace estallar de alegría a nadie. Porque el programa de Infogrames no es lo que se dice excelente o notable en el apartado gráfico: simplemente *mola* y está bien... ¡vamos, que nos ha convencido! Principalmente, porque la compañía francesa ha conseguido una buena ambientación y diseño de todos los elementos poligonales que aparecen en el televisor. Todo se mueve a la perfección, sin embargo da la sensación de que no han exprimido mucho el hardware de Dreamcast y eso, desgraciadamente, le hace bajar puntos. Por lo demás, «Slave Zero» es un buen juego. No escribirá una gran página en la historia de los videojuegos pero si que nos dará mucha diversión gracias a la versatilidad del robot, a la historia que está traducida y doblada al castellano y por supuesto, al simple hecho de destruir a *misilazos* a todos los enemigos. Y esto es gracias a la mezcla de acción, saltos, objetivos de las misiones, el arsenal de destrucción con el que contaremos y como en todos los buenos *shoot-em-up*, los malditos y temidos jefes finales de fase que nos doblan en tamaño y armamento. Como vemos, «Slave Zero» no es otra cosa que la vieja idea típica de los disparos a mansalva llevada al mundo poligonal y que seguramente encantará a los más jugones. Si te divierte lo simple, o no pensar en el intento, este lanzamiento de Infogrames puede engancharte. Si quieres complicaciones... olvídate con rapidez.

Nacho


Cuanto más avancemos, más robots aparecerán y más difíciles nos pondrán las cosas...

Puntuación

Slave Zero — **8.0** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	8.990 ptas.
Género: Arcade 3D	Traducción: Sí

Objetivo: avanzar, disparar, avanzar, destruir, avanzar y conseguir más armas para seguir avanzando.

Modo de juego: coge a tu esclavo, ponlo delante de un enemigo y ¡PUM!

Nº de jugadores:	1 a 4
Interacción:	Media
Jefes finales:	Salvajes
Armas:	A porrillo
Violencia:	Metálica

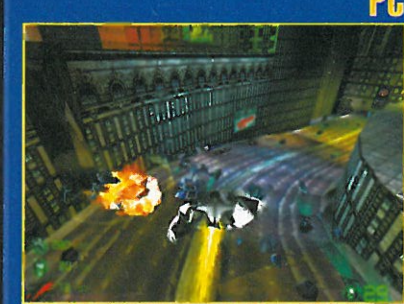
Compatible con: Visual Memory, Vibration Pak

+ Muy divertido, *mola* reencontrarse con un matamarcianos.
− No han exprimido la consola.

DIF · SON · GRA · JUG

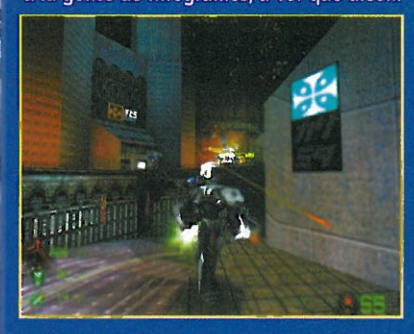
Versiones

PC



Aunque el desarrollo y argumento del juego sea igual en ambas versiones, hemos podido ver bastantes diferencias de una plataforma a otra. La versión de PC está más trabajada en cuestión de resolución y detalles del entorno. Lo de la definición es obvio, ya que lo queramos o no, un monitor vence a la pantalla del televisor pero en los detalles del entorno nos hemos quedados bastante perplejos debido a la desaparición en la versión Dreamcast de los helicópteros sobrevolando la ciudad o de las decenas de coches apelotonadas en nuestros pies. Esto no es totalmente necesario para la diversión, pero sí sorprende que Dreamcast, siendo tan potente como un PC de gama alta, no haya tenido esta clase de virguerías... habrá que preguntar a la gente de Infogrames, a ver qué dicen.









La vaina del tío Tom

Parece ser que la *Starwars-manía* todavía no ha terminado y Lucas Arts sigue empeñándose en lanzar juegos de este tipo, lo que no es ninguna noticia porque lleva muchísimos años exprimiendo esta sensacional saga. Esta vez le ha tocado a la más pequeña de Nintendo sufrir en sus carnes todo el poder de la Fuerza y, nunca mejor dicho, ya que el cartucho incluye un extraño *Rumble game Pak*. Que no es otra cosa que la opción para que nuestra Game Boy Color vibre como una verdadera condenada.

Al quedar los primeros nos darán una vaina nueva.

Por lo demás, este nuevo juego no es gran cosa, pues a pesar de la sensación de velocidad que nos transmite, los escenarios parecen demasiado vacíos –a pesar de contar con buenos detalles– y las carreras se hacen demasiado repetitivas ya que siempre competiremos contra un único rival. Lo que resta muchos enteros al desarrollo general.

Lo mejor, desde luego es que con el *Link Cable* las competiciones pueden convertirse en apasionantes duelos contra un amigo, vecino o compañero del colegio /trabajo. El control de nuestra vaina sería completamente imposible de no ser por las indicaciones de las flechas, ya que a 600 Km/h ver una curva puede resultar demasiado difícil y, como en la versión de N64, se ha incluido un *turbo* para poner las cosas todavía más complicadas. A pesar de todo esto, es un juego bastante aceptable que con sus 24 circuitos nos enganchará hasta completar todos los recorridos de la galaxias. ¡A correr!

Gustavo

Las carreras con el *Link Cable* prometen ser mucho más emocionantes.

Para no dañar nuestra vaina es mejor no activar mucho tiempo el turbo.

La barra de la derecha nos muestra el aguante de nuestra vaina.

Puntuación

Star Wars Episodio I: Racer — **6.8** Bien alto

Sistema	GBC
Compañía:	LucasArts
Precio:	5.999 Ptas
Género:	Velocidad
Traducción:	No

- La gran sensación de velocidad.
- Los circuitos parecen desiertos.

DIF SON GRA JUG

MICKEY'S RACING ADVENTURE

El gran premio de Game Boy

Todos conocemos al más famoso ratón del mundo, pero la faceta que Rare ha descubierto de Mickey y sus amigos era una completa incógnita.
Y es que contemplar a este sensacional personaje, y a todos sus amigos, compitiendo en carreras de coches o lanchas motoras es toda una novedad, y Rare ha sabido aprovecharlo al máximo para regalarnos un pedazo de juegazo...

Para empezar tendremos que obtener billetes de tren para viajar a los diferentes circuitos. Después tendremos que guiar a nuestra locomotora por un puzzle estilo «Crazy Train» y por fin podremos competir en una carrera contra los tres hermanos Pete.
Las competiciones, a pesar de parecer lentas en un principio, son tremendamente adictivas y trepidantes, ya que una vez cogido el tranquillo tardaremos semanas en dejar de pensar en este juego por su fluidez y ajustada dificultad. Y no sólo por sus carreras, si no también por todos los minijuegos que nos ofrece con los distintos personajes. Por ejemplo, un divertido desafío que protagonizará Pluto estilo «Boulder Dash», con rocas que nos caen encima...

todo esto sin olvidarnos del carisma propio con que cuentan todos los legendarios personajes de la factoría Disney.
Además, en el apartado gráfico es sencillamente genial, y en vez de parecer un juego de GBC, parece un cartucho de la extinta Super Nintendo, aunque estando Rare por medio esto no supone ninguna sorpresa. Si de una cosa puede presumir este «Mickey's Racing Adventure» es de sacar el máximo partido a todas las posibilidades técnicas de la Game Boy.

Gustavo

Mickey contará con la ayuda de algunos de sus amigos.

Los circuitos están detallados al máximo.



Comenzamos el juego paseando hasta encontrar *tickets* para participar en las carreras.

Las carreras, a pesar de su sencillez, son trepidantes y muy divertidas.

Los fuera bordas también están presentes.

Puntuación

Mickey's Racing Aventure — **8.4** Notable alto

Sistema	GBC
Compañía:	Rare/Disney
Precio:	5.990 Ptas
Género:	Velocidad
Traducción:	Sí

- Los gráficos y lo que nos divierte.
- Un pelín lentas las carreras.

DIF SON GRA JUG



Esto que tiene pinta de no moverse ni a tiros, esconde una puerta que nos lleva a un universo lleno de secretos...

¡Fijaos con qué gusto están realizados los escenarios! Construcciones así sólo se ven en los mejores juegos de rol.

Cuando salgamos de una ciudad, campamento o lo que sea, aparecerá la pantalla del mapa.

En muchas ocasiones escucharemos conversaciones de nuestros rivales.

Los personajes secundarios tienen mucho carisma y más de una vez nos ayudarán en nuestra aventura.

La estrategia y la unión de ataque y de defensa es esencial para llevar a buen puerto las batallas.

Después de «Final Fantasy VIII», muchos de vosotros pensaréis que no existe nada mejor... y tal vez sea así. Pero lo que no podemos permitir es que dejéis pasar un juego como «Grandia»: una de las grandes maravillas del rol que existen en nuestro país para PlayStation.

GRANDIA

Una grandísima aventura

Game Arts, empresa que muchos conoceréis por su famosa saga «Lunar» y por un curioso *shoot-em-up* que apareció en Mega CD hace muchos años, ha pasado toda su magia a la consola gris de Sony, después de una gran labor en el lastimoso soporte CD de Mega Drive... y en la tristemente desaparecida Saturn.
«Grandia» no es un juego nuevo, realmente la versión que estamos comentando es un calco de la que Game Arts desarrolló en Sega Saturn en Diciembre del 97 y que por desgracia nunca salió en España. Sin embargo, podemos asegurar que su jugabilidad es increíble y el nivel técnico es muy, muy alto para los tiempos que corren y la competencia que existe en el mercado. Toda la aventura se desarrolla dentro de unos escenarios 3D con una perspectiva isométrica en la que unos simpáticos *sprites 2D* viven aventuras, luchan y se divierten. Ésta combinación no resulta demasiado espectacular habiendo visto los poligonales modelitos de «Final Fantasy VIII», pero os aseguramos que están a la altura de PlayStation.
Pero lo realmente importante de «Grandia» no son unos gráficos muy coloridos. Lo realmente importante es un grupo de detalles que podemos dividir en la duración, que supera las 60 horas de juego, las batallas, que son en tiempo real y su historia, que es realmente atractiva y sorprendente. El juego viene repartido en 2 CD donde nos enconcramos con un desarrollo muy aventurero –comprando cosas, realizando subjuegos o preguntando a la gente– y en el que la parte rol se destapa con un modo de batallas similar al de «Final Fantasy VII y VIII». Pero afortunadamente la cosa se ha visto muy mejorada gracias a los ataques conjuntos y a que se desarrollan en tiempo real, por lo que podemos fallar los golpes si los enemigos se mueven en el momento justo. Tenemos una gran cantidad de comandos para acabar con los variados enemigos aunque hay que reconocer que no resulta tan espectacular como cualquiera de los dos «Final Fantasy» poligonales.

«Grandia» hace un espectacular uso del color. Bellos tonos pastel para un juegazo.

«Grandia» nos ha gustado mucho y damos las gracias a Ubi Soft por traer uno de los mejores juegos de rol de Japón ya que todo en este título parece especial pero... han cometido un GRAVE, GRAVÍSIMO error al NO TRADUCIR a nuestro idioma un pedazo de juego que hubiera creado tanta expectación como lo hizo en su momento «Final Fantasy VII». Si no tenemos el suficiente control del idioma inglés nos perderemos entre el diccionario y las largas conversaciones de las que consta la aventura.
Por eso, no nos queda más remedio que pegarle un fortísimo tirón de orejas a Ubi por dejarnos con la miel en los labios y no permitirnos disfrutar de esta verdadera maravilla. Otra ocasión perdida.

Nacho

Magias, luchas, mitos y demás parafernalia para una de las mejores aventuras de rol en inglés del momento.



Las batallas no son tan espectaculares como las de «Final Fantasy VIII», pero son igual de divertidas.

El juego se basa en una era *medieval-futurista* que gustará a los buenos *roleros*.

Los interiores de las casas son preciosos... ¿será *art-deco*?

NUESTRA PRIMERA PARTIDA

La primera persona que aparece en pantalla es Sue, compañera inseparable de Justin que viene a traerle una buena noticia...

... ha encontrado uno de los objetos que Gantz nos pidió que buscáramos en el mundo de Grandia para poder ser un aventurero.

Él nos felicita y nos da varias pistas sobre los siguientes objetos a encontrar. El Casco del Guerrero está al lado del río...

... y el otro, el Escudo de Luz, se encuentra detrás de un edificio en el puerto. Con estos dos objetos vamos a ver a Gantz...

... para que nos diga dónde se encuentra el último objeto que nos convertirá en auténticos aventureros: la Espada Espíritu.

Ésta se encuentra escondida en la casa de Gantz. Hablamos con la madre y nos dice que está en un baúl y que la llave la tiene...

...Tentz, su hermano. Hablamos con él y resulta que la ha perdido. Después de buscarla por la zona y encontrarla, Tentz nos la da.

Volvemos a su casa para abrir el baúl y aquí está la espada. Vamos hasta él para demostrarle que somos unos auténticos aventureros.

Grandia

Puntuación **8.2** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Game Arts
Precio: 8.995 Ptas.
Género: Aventura Rol **Traducción:** NO

Objetivo: ser un aventurero de primera consiguiendo amigos y destruyendo a todos tus enemigos.

Modo de juego: agarra bien la espada, habla con la gente y avanza...

Nº de jugadores:	1
Escenarios:	Más de 20
Nº de personajes:	+ de 17
Magias:	Fuego, hielo...
Violencia:	¿Cómo dice?

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

+ Tenerlo en nuestro país, disfrutar de su guión y jugabilidad...
− ¡No está traducido!

DIF · SON · GRA · JUG



Debemos estar muy atentos a nuestro contrario no sea que nos gane.

Algunos gráficos son muy cachondos pero otros son bastante sosos.

Si fallamos, PSX nos lo advertirá.

Cada canción tiene un estilo diferente musical y gráficamente.

beat mania

El simulador de afterhour

Normalmente, cuando un juego de Konami aparece en escena todos debemos ponernos a temblar de felicidad... ¡¡¡viva la diversión fácil y directa!!!

En 1997, Konami desarrolló para máquina recreativa, un arcade musical que revolucionaría y sorprendería al mascado sector callejero: «Beat Mania», un juego que después de unos cuantos *remixes* en el mercado japonés se ha dignado a aparecer en nuestro país y, además, con mando incluido que nos dará diversión para rato. Ésta también pasa por un apartado gráfico colorido que simplemente cumple pero que, sinceramente, no necesita más para alucinarnos con una jugabilidad muy, muy buena y bastante clásica. Y es que «Beat Mania» no es otra cosa que un *pulsa botones del mando cuando nos lo pidan*. Esto, que puede parecer simple y aburrido, no lo es en absoluto gracias a la fantástica música que trae el CD y que campa por diferentes estilos como el *sensual classic garage*, el famoso *techno*, el rápido *rave*, el fiestero *groove* o *electro house* y el tranquilo pero marchoso *jazz funk*. Pero no sólo la variedad de estilos nos pondrá a machacar botones como descosidos, no, ya que existen cinco modos de juego que alargarán la vida del título de Konami hasta extremos insospechados.

Como hemos podido ver, «Beat Mania» es muy completo. Tal vez el único defecto que podemos achacarle es la altísima dificultad que tiene en algunas fases, llegando a desesperar y hacernos apagar la consola en los niveles más altos. Por lo demás «Beat Mania» se destapa como un juego fresco y muchísimo más divertido que la propia recreativa.

Nacho

Este señor tan agradable nos animará cuando lo hagamos bien.

Jugar a «Beat Mania» dos personas es súper divertido.

Existen tres niveles de dar a una ficha: Genial Bien y pobre.

¡Vaya con el platanito! Pues no nos está diciendo que somos... unos mantas...

La biblia del D.J.

El control de «Beat Mania» es sencillo tanto en la teoría como en la práctica. Existen cinco botones y un plato de Dj que se corresponden con los mismos de la pantalla. ¿Pero cómo se juega realmente?

Muy simple: lo que tenemos que hacer es pulsar el botón indicado cuando baje la nota por la línea que se corresponde con ese pulsadores del mando.

Aunque el problema empezará cuando caigan líneas como *churros*, ahí sí que tendremos que afinar nuestra vista y poner todos los dedos disponibles a intentar terminar con todas las canciones posibles.

Beat Mania

Puntuación: **8.8** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Konami
Precio:	12.900 Ptas. (con mando)
Género:	Musical
Traducción:	No

Objetivo: acabar con las miles y miles de líneas que campean como posesas por la pantalla.

Modo de juego: cinco botones, un plato de Dj y... ¡a divertirse!

Nº de jugadores:	1 ó 2
Modos de juego:	5
Estilos de música:	La tira
Nº de temas:	25
Niveles de dificultad:	3

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

+ Igual de divertido que la recreativa. El mando.
- Su dificultad nos puede volver locos y los gráficos cumplen.

DIF · SON · GRA · JUG


La resurrección,
7 años después...
DRACULA
Una historia original que arranca en el punto
en el que termina la obra maestra de Bram Stoker.
PlayStation
MICROÏDS
Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es
Virgin INTERactive



Este edificio es la estación de los colonos. Será la primera edificación que pongamos en el planeta que vamos a colonizar.

Nuestro imperio debe crecer y, para ello, será vital encontrar planetas y cuidar los que ya tengamos.

Las batallas no son muy espectaculares que digamos. Si se hubieran planteado de una forma más cinematográfica, otro gallo cantaría al juego...

El clima es diferente en muchos de los planetas a conquistar. Cada raza tiene su preferido y debemos explotarlo para que el imperio crezca.

¡Fijáos con qué clase de tipos tenemos que negociar para que nuestro imperio prospere!



Los efectos de iluminación molan bastante: ¡lástima que se vean poco...!

Podremos tener toda la información que necesitemos sobre un planeta con sólo pulsar un botón.

Sin grandes pretensiones en el apartado gráfico, «Imperium Galactica II» es uno de los juegos de estrategia más completos y divertidos de los últimos tiempos...

IMPERIUM
Todo un univers

Aprende a jugar rapidito

Antes de comenzar a luchar es recomendable empezar con el completo tutorial que acompaña al juego. Si sois de esos que no pueden esperar, aquí os mostraremos cuatro pasos fundamentales para entenderlo.



1) La pantalla principal será este mapa de la galaxia. Aquí podremos mover nuestras naves, verificar datos respecto a los planetas a conquistar –o ya conquistados– y otro tipo de menesteres como la construcción de nuestra flota alada.



2) En la pantalla de construcción de naves tendremos que tener muy en cuenta el tipo y cuándo han de ser usadas. Una nave de transporte de tanques no es tan útil como un destructor en las luchas espaciales, así que eso hay que tenerlo muy en cuenta.

3) Tras construir las naves necesarias, debemos elegir el blanco.



4) En las batallas plantearemos primero la estrategia a utilizar y después pasaremos rápidamente a la acción dedicando la máxima atención al tipo de naves enemigos. Podemos parar la acción cuando queramos.

GT interactive, junto a Digital Reality, han planteado un divertido y difícil juego de estrategia que destaca por la cantidad de opciones, la complejidad general del programa y por un curioso *interfaz*, de gran calidad, que nos salvará, en muchos casos, de perdernos por sus cientos de opciones.

Y es que el tutorial que acompaña al juego nos indicará de una forma bastante elemental todas las posibilidades que nos brinda el programa.

Podemos decir, para empezar, que «Imperium Galactica II» es un título bonito pero que no resulta demasiado espectacular por la concepción que le han querido dar los programadores. Efectivamente, los bloques gráficos son bastante estables y funcionales pero flaquean en el diseño de las naves y de los escenarios cuando entramos en batalla o, simplemente, estamos chequeando nuestras colonias. Todo parece pasajero y no da la sensación de que realmente se estén destrozando flotas de naves devastadoras o que estemos atacando una gran colonia desde la superficie de un planeta... una lástima, porque de haberse plantado en nuestros ordenadores con un *look* más *súperproducciónhollywodiense* habría quedado mucho mejor y nos habría convencido sin contemplaciones.

Al margen del apartado gráfico –que es realmente lo que más flojea– lo demás gustará a todos aquellos estrategas que puedan luchar en modo multitarea... nos explicamos.

Con «Imperium Gallactica II» podemos hacer las veces de negociador, de político, de investigador, de militar y de todo lo que sea necesario con tal de levantar nuestro imperio y hacernos con la galaxia en un *santiamén*.

Podremos negociar, porque tendremos a nuestra disposición tres tipos de razas distintas con unas formas de comportar-



Durante las batallas, debemos elegir la perspectiva desde la que queremos ver la acción.

En la parte superior izquierda aparecen cuatro iconos con los que podremos controlar el paso del tiempo.

Las batallas en la superficie de los planetas son bastante vistosas...

El cursor será fundamental durante todo el juego, aunque, también es lo más básico del programa.

Existen dos tipos de ataques: uno alrededor del planeta que vamos a conquistar, y otro en la superficie.

GALACTICA II

...o para ser conquistado

Las razas

«Imperium Galactica II» cuenta con tres razas diferentes: los Solarians –humanos– cuentan con un nivel tecnológico superior, aunque su armamento no es muy numeroso. Los Shinari engrandecen su imperio a base del comercio y el espionaje y son los más inteligentes de las tres razas. Y el título de los *más burros* del universo se lo llevan los Kra´hen: militaristas, sanguinarios y con ganas de destrozar a cualquier civilización que se les ponga por delante. Todo un lujo galáctico para luchar.

se muy específicas. Hacer política, porque cuando colonicemos un planeta debemos tener en cuenta las necesidades de nuestros habitantes, viendo qué les falta, qué necesitan y si están contentos o no. Ya sabéis lo que dice el refrán: "un ciudadano contento es dinero para el imperio". Podremos también investigar, para poder crear nuevas armas, edificios y demás mejoras que hagan de nuestro imperio una próspera civilización.

Y ejercer como militares, porque existen diferentes razas pisándonos los talones por conquistar esta o aquella galaxia. Todo esto podemos hacerlo por las buenas –aliándonos con ellos– o por las malas –atacando sin compasión a golpe de nave y destructor espacial–.

Todo estas actividades se desarrollan en diferentes espacios. Por ejemplo, las luchas espaciales o en tierra –antes de entrar en un planeta enemigo o cuando ya estemos dentro– se realizan como en cualquier juego de estrategia normal: arrastramos el cursor del ratón, seleccionamos las naves, el objetivo, etc.

Otras, como la investigación o las negociaciones, se hacen sobre el propio mapa de la galaxia y las de *politiqueo* sobre la superficie del planeta.

Podemos acercar o alejar la imagen a nuestro gusto, en cualquier momento. Bastante útil la cosa...

Aunque las imágenes que véis tienen los textos en inglés, en nuestro país saldrá traducido y doblado al idioma de Cervantes.

«Imperium Galactica II» es un buen juego, resulta divertido y entretenido en cuanto nos hayamos hecho con él. Su mayor problema radica en la complejidad de las acciones que tendremos que tener en cuenta a la hora de construir un gran imperio y un apartado gráfico que, sin ser malo, tendría que haber sido mucho más espectacular.

Gustará a todo el mundo y, en especial, a los *estrategas multitarea*.

Nacho

Imperium Galactica II

Puntuación: **8.6** Notable alto

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	GTi
Precio:	7.990 Ptas.
Género:	Estrategia
Traducción:	Sí

Objetivo: expandir tu imperio comerciando, espiando, cuidando a los colonos y aplastando otras razas

Modo de juego: usa el ratón, la cabeza y la estrategia para ganar...

Nº de jugadores:	1
Razas:	3
Finales distintos:	Sí
Control del tiempo:	Sí
Violencia:	Ni se nota

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
Necesita aceleración 3D
32 MB RAM

+ Es muy divertido y variado.
− Al principio resulta confuso.

DIF · SON · GRA · JUG



El HUD de nuestro avión es muy completo. Todo lo necesario para vencer está aquí.

Enfrentarnos a dos aviones enemigos puede resultar peligroso si no llevamos unos buenos misiles aire-aire.

Mucho cuidado con volar muy raso porque el agua no se lleva bien con nuestro avión.

Gracias al modo estacionario de nuestro Harrier, aterrizar es muy sencillo.

Aquí tenemos un convoy a punto de ser arrasado...

Muchas veces hay que volar raso para acabar con los enemigos.

Un mes después de que Namco pusiera en la calle su tercer «Ace Combat», llega Infogrames con «Eagle One»... ¿quién ganará?

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

Americanooos, os recibimos con alegríaaa

El mes pasado os hablamos de la tercera versión de «Ace Combat» para PlayStation en la que no pudimos ver novedades exageradas pero sí olimos su calidad a distancia. Este mes le toca a Infogrames y parece que se ha decidido a poner en problemas a la compañía nipona... aunque nos parece que no va a ser así. «Eagle One» es un *arcade/simulador* que cuenta con cuatro tipo de aviones diferentes: el versátil F16 Falcon, el AV8B Harrier que gracias a su modo jet o estacionario nos permite estar parados en el aire como si de un helicóptero se tratara. Además, también aparecen el A10 Warthog y el Raven Stealth –más un helicóptero de apoyo–. Todos juntos forman el equipo perfecto que nos permitirá afrontar con garantías las más de 25 misiones que contiene el CD. Operaciones que se desarrollan en un ambiente *muy isleño* ya que nos encontramos en mitad de una crisis mundial galopante en la que Estados Unidos –por supuesto– tiene que mediar para que ciertas islas del Caribe no se vean devastadas por unos terroristas informáticos. El hecho de que el juego se desarrolle en cinco islas no supone que gráficamente sea repetitivo, al contrario, el apartado visual es bastante variado con diferentes estados climáticos y numerosas localizaciones diferentes que nos pueden llevar a la costa, a *una especie* de minidesierto o a unos preciosos acantilados. En cuestión de variedad no podemos poner pegas, sin embargo, a nivel técnico «Eagle One» queda por debajo de «Ace Combat 3» ya que, además de dar la sensación de que está todo pixelado, es bastante menos espectacular, no trasmite la misma sensación arcade que el título de Namco y encima tiene menos número de aviones que su competidor japonés.

«Eagle One» es divertido, la historia –tal y como está contada– resulta interesante y atractiva gracias a que Infogrames ha dispuesto el guión como si de un telediario se tratase, contando el argumento con imágenes reales en FMV (Full Motion Video). Los objetivos de las misiones son bastante buenos y nos propondrán cosas tan dispares como bombardear un convoy de camiones, derribar aviones que atacan nuestra base o recoger a un compañero en problemas. Son cosas que ya hemos hecho en otros juegos pero que siempre resultan atrayentes y que en «Eagle One» adquieren más tensión gracias al límite de tiempo que tendremos para finalizar, *como Dios manda*, nuestro cometido. Y es que «Eagle One», en general, convence pero no entusiasma lo suficiente.

El programa, en general, es bastante variado y divertido, pero no ha salido en el momento adecuado ya que «Ace Combat 3» es un gran rival al que cuesta vencer por las buenas. ¡Lástima!, porque de haber salido unos meses antes la nota hubiera cambiado...

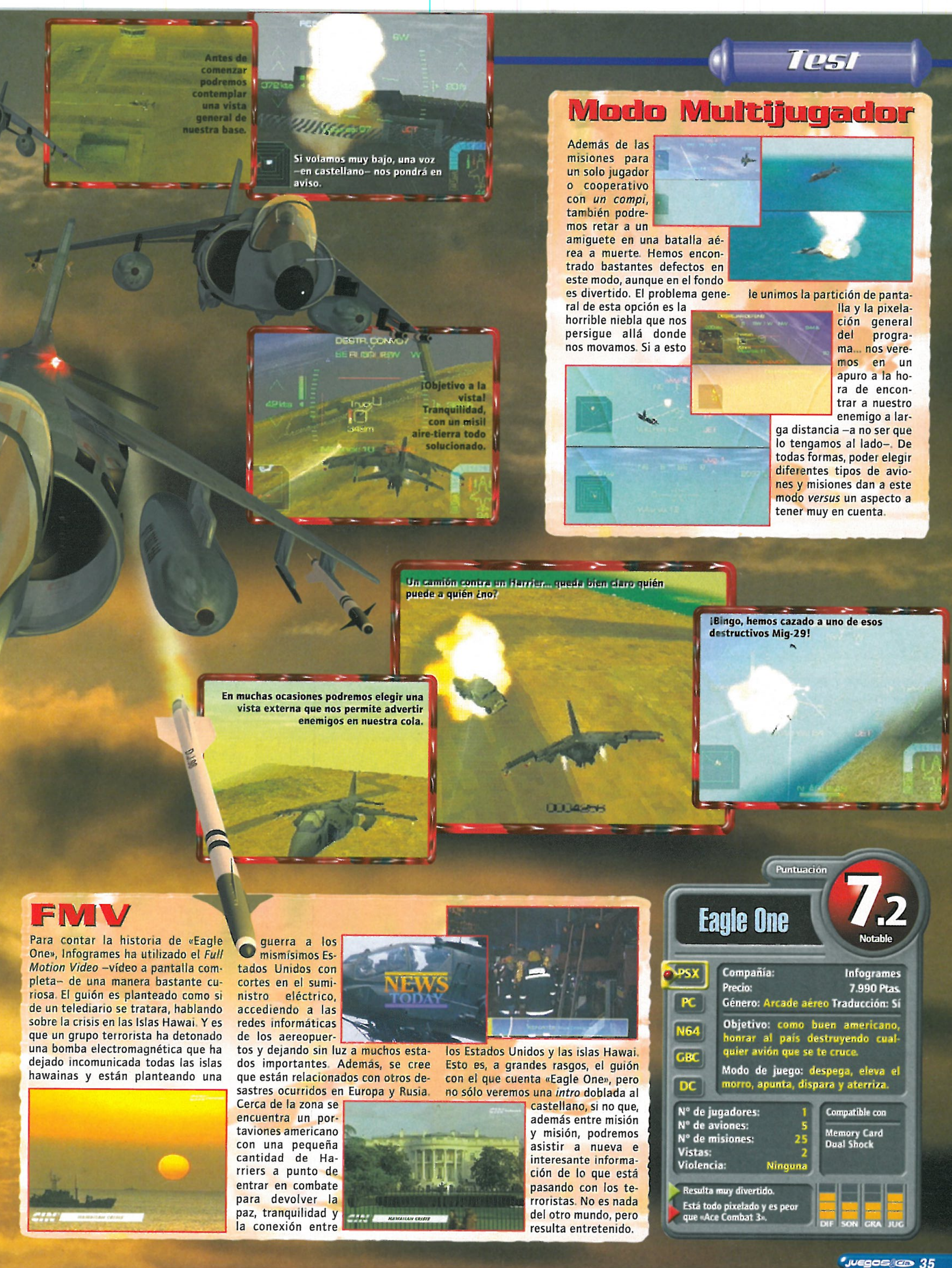
Nacho

Las explosiones *molan* bastante.

Alguna que otra vez tendremos que atacar a nuestros enemigos sobrevolando pueblos de una belleza sin igual.

El modelado de los aviones está muy conseguido. Aquí se puede observar el tren de aterrizaje recogido.

Las misiones cerca de la costa son bastante luminosas.



Antes de comenzar podremos contemplar una vista general de nuestra base.

Si volamos muy bajo, una voz –en castellano– nos pondrá en aviso.

¡Objetivo a la vista! Tranquilidad, con un misil aire-tierra todo solucionado.

Modo Multijugador

Además de las misiones para un solo jugador o cooperativo con *un compi*, también podremos retar a un amiguete en una batalla aérea a muerte. Hemos encontrado bastantes defectos en este modo, aunque en el fondo es divertido. El problema general de esta opción es la horrible niebla que nos persigue allá donde nos movamos. Si a esto le unimos la partición de pantalla y la pixelación general del programa... nos veremos en un apuro a la hora de encontrar a nuestro enemigo a larga distancia –a no ser que lo tengamos al lado–. De todas formas, poder elegir diferentes tipos de aviones y misiones dan a este modo *versus* un aspecto a tener muy en cuenta.

Un camión contra un Harrier... queda bien claro quién puede a quién ¿no?

¡Bingo, hemos cazado a uno de esos destructivos Mig-29!

En muchas ocasiones podremos elegir una vista externa que nos permite advertir enemigos en nuestra cola.

FMV

Para contar la historia de «Eagle One», Infogrames ha utilizado el *Full Motion Video* –vídeo a pantalla completa– de una manera bastante curiosa. El guión es planteado como si de un telediario se tratara, hablando sobre la crisis en las Islas Hawai. Y es que un grupo terrorista ha detonado una bomba electromagnética que ha dejado incomunicada todas las islas hawainas y están planteando una guerra a los mismísimos Estados Unidos con cortes en el suministro eléctrico, accediendo a las redes informáticas de los aereopuertos y dejando sin luz a muchos estados importantes. Además, se cree que están relacionados con otros desastres ocurridos en Europa y Rusia. Cerca de la zona se encuentra un portaviones americano con una pequeña cantidad de Harriers a punto de entrar en combate para devolver la paz, tranquilidad y la conexión entre los Estados Unidos y las islas Hawai. Esto es, a grandes rasgos, el guión con el que cuenta «Eagle One», pero no sólo veremos una *intro* doblada al castellano, si no que, además entre misión y misión, podremos asistir a nueva e interesante información de lo que está pasando con los terroristas. No es nada del otro mundo, pero resulta entretenido.

Puntuación

Eagle One

7.2 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Arcade aéreo Traducción: Sí

Objetivo: como buen americano, honrar al país destruyendo cualquier avión que se te cruce.

Modo de juego: despega, eleva el morro, apunta, dispara y aterriza.

Nº de jugadores:	1
Nº de aviones:	5
Nº de misiones:	25
Vistas:	2
Violencia:	Ninguna

Compatible con
Memory Card
Dual Shock

Resulta muy divertido.

Está todo pixelado y es peor que «Ace Combat 3».

DIF SON GRA JUG



La Bella y la Bestia

Aventura sobre el tablero

En este *minijuego* tendremos que guiar a la Bella por el bosque... esquivando lobos.



Los feroces lobos se ocultan en muchos escondrijos del bosque.

El juego está traducido.



Los juegos de este cartucho nos recuerdan a las clásicas *hand-held*.



En nuestro camino nos encontraremos muchos lobos.

La Maldición del Príncipe Azul

Disney ha querido hacer algo nuevo con este título. Por eso ha cogido la idea original de algunas de las *hand-held* de los 80 y las ha trasmitido a un cartucho en el que se esconden ocho grandes *minijuegos*. Uno de los aspectos sobresalientes de este invento es la música, ya que las melodías que nos ofrece son de lo mejorcito que hemos escuchado en la pequeña máquina de Nintendo.

Cuenta con varios modos de juego: Historia, Tablero, Práctica y Desafío. Aunque la verdad es que lo único que cambia es el nombre porque todo se reduce a lo mismo: ganar todas y cada una de las pruebas que nos plantea.

Aunque en principio nos parecerá muy divertido, después de unas cuantas partidas se transformará en un juego monótono por la facilidad con la que superamos todas las pruebas. ¡Vamos!, que un poquito más de dificultad se hubiera agradecido mucho. Pero sus vistosos gráficos y, como hemos dicho antes, su música nos ha llegado a lo más profundo. Nos encontramos ante un título que tiene en sus personajes su principal baza de éxito, sobre todo si tenemos en cuenta que Disney no suele fallar cuando se mete a emular las hazañas de algún cuento infantil.

Gaston sigue tan creído y altivo como en la película.

Lumiere sigue impaciente nuestras evoluciones para salvarle del hechizo...

«La Bella y la Bestia Aventura sobre el Tablero» es tan sencillo como el mecanismo de un chupete y por esa simpleza de planteamientos tiene todas las papeletas para entretenernos durante mucho tiempo.

Gustavo



¿Quién no conoce el genial «Castlevania»?... clásico entre los clásicos.

Con el «Probotector» original descargaremos mucha adrenalina.



KONAMI GB COLLECTION VOL. 1

Cuatro grandes en uno

Como dice el anuncio, hay clásicos que nunca mueren y más cuando se trata de joyas como las que Konami nos regala en este cartucho: «Castlevania», «Gradius», «Konami Racing» y «Probotector» –más conocido como «Contra» en Japón–, son nombres con los que muchos de nosotros hemos disfrutado horas y horas tanto en recreativas como en consolas. Pues bien, a pesar de los años transcurridos desde su lanzamiento para la Game Boy normal, el cartucho de Konami es simplemente genial, ya que abarca casi todos los géneros. Y lo hace con títulos muy divertidos y entretenidos: disfrutaremos de la velocidad, el *plataformeo* como Dios manda, de los legendarios *matamarcianos* de la casa y de un trepidante arcade.



En «Gradius» nos tendremos que enfrentar a *bígardos* de este tamaño.

Por eso no hay que hacerle demasiado caso al discreto apartado gráfico que, a pesar de haber adquirido algunos colores, sigue estancado en las épocas para los que fueron concebidos.

El «Konami Racing» es el más flojo de todos.

Este «Konami GB Collection Vol. 1» es una vuelta al pasado, a los *sprites* y a las 2D por que sí. Y es que ahora, con todo eso de los polígonos y los grandes mapeados, en vez de jugar para divertirnos parece que lo hacemos para llenarnos los ojos de formas y colores. A pesar de estar coloreados para la ocasión, también aparecen en este cartucho los juegos originales en verde y negro... para los nostálgicos. En fin, que si queréis comprar diversión ya sabéis lo que hay que hacer.

Gustavo



Aquí tenemos a los cuatro magníficos juntitos y preparados...

«Gradius»... un grandísimo matamarcianos.





Nada duele más que verte separado de lo que amas

Sólo tú puedes sacar a tu colega Spaz de la cárcel,
pero para eso tendrás que pasar por encima
de las bandas rivales y de los polis.
Tú y tu amigo también podéis
convertiros en el terror de la autopista en el nuevo
modo SIDECAR o si te va ir de
bueno juega a ser poli en el nuevo modo FIVE-O.
Prepárate para sentir la emoción de la velocidad
con unos cuantos golpes mientras suena la música más cañera.



www.roadrash.com





Para vencer a los malos será indispensable trabajar en equipo.

No faltará acción en este juego, ya que la mayoría de los terroristas son demasiado malos como para rendirse por que sí.

Si en algún momento se nos escapa un tirito, rezar para que no vaya a la frente de algún rehén...

Antes de disparar contra los malos tendremos que intentar detenerlos por las buenas. Sólo así seremos condecorados con medallas. Aunque si no acceden...

La barra que hay debajo del bote, mide la potencia de lanzamiento. Cuanto más llena, más lejos podremos mandarla.

CLOSE QUARTER SWAT

Cuerpos especiales de

Después del éxito de «Homeworld», Sierra vuelve a la carga con un título que dado su gran realismo, su toque estratégico y su pizca de arcade, cautivará a muchos.

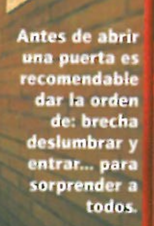
El pretexto de este juego es bien sencillo: pertenecemos a una unidad del departamento de policía de Los Ángeles, para ser más concretos a la Swat, que es el grupo especializado en asaltos y derivados donde nuestra misión será desbaratar los planes de terroristas, secuestradores y atracadores. Y ya de paso que nos metemos en esos líos, rescatar a todo tipo de civiles y seres desamparados. Para completar estas misiones contamos con la ayuda de cuatro subordinados a los que tendremos que dar todo tipo de órdenes.

El juego nos mantiene en vilo durante todas las fases, ya que nunca sabemos si detrás de una puerta se encuentra nuestro fin, por eso es imprescindible a la hora de avanzar que nuestros compañeros nos cubran. Así evitaremos más de un susto.

Para conseguir el objetivo final, Sierra ha tirado la casa por la ventana y ha creado con todo lujo de detalles escenarios reales en los que perderse es un juego de niños, y en los que se ha cuidado al máximo las texturas para darle mayor veracidad al asunto. Por no hablar del número de enemigos, que es bastante amplio y cuya inteligencia artificial es más que respetable. También existen excepciones, ya que algunos son unos verdaderos patosos.

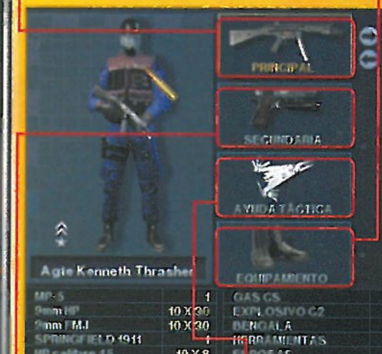
La estrategia a seguir es fundamental ya que si no damos la orden correcta a nuestro equipo lo más seguro es que nos encontremos solos ante el peligro y tengamos que





Antes de abrir una puerta es recomendable dar la orden de: brecha deslumbrar y entrar... para sorprender a todos.

Los escenarios del juego son sencillamente geniales... y grandísimos.



Pulsando la barra de Espacio accederemos a este menú, que nos enseña todo nuestro arsenal.

S BATTLE

T 3

operaciones: ¡al ataqueeer!

esperar refuerzos. Por eso es recomendable, y casi obligatorio, no despegarnos de nuestros chicos.

Pero donde reside el encanto de este título es en su capacidad de diversión y entretenimiento. ¿Quién no ha soñado de pequeño con ser policía y arrestar a los malos?, pues ahora tendremos la oportunidad de hacerlo, y a lo grande, ya que pocos desarrollos jugables se muestran tan reales como este «Swat 3». Además no tendremos problemas con los textos ni con las órdenes, ya que con la buena traducción y doblaje que ha realizado la compañía nos meteremos todavía más en la aventura.

«Swat 3» es casi la perfección absoluta dentro de un género en el que las compañías se están metiendo cada vez más, y es que a pesar de su toque arcade y de su granito de estrategia, Sierra apuesta por un desarrollo casi real en el que lo que predomina es nuestro buen hacer con las armas y nuestros supuestos nervios de acero.

Otra buena noticia es que Sierra está trabajando en un CD con nuevas misiones que incluirá un modo multijugador y, posiblemente, un bestial editor de mapas...

¡Date prisa en terminarlo Sierra que nos hemos quedado con ganas de seguir repartiendo justicia por esas calles abandonadas de Los Ángeles! Buenísimo.

Gustavo

Puntuación

Swat 3

8.6 Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Sierra
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Simulación **Traducción:** Sí

Objetivo: cumplir todas las misiones que nos encomienden con las mínimas bajas posibles.

Modo de juego: rescata a todos y lanza un bote antes de disparar.

Nº de jugadores:	1
Nº de armas:	5
Nº de misiones:	20
Armas:	Sí
Violencia:	Policial

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

▶ Poder sentir lo mismo que un cuerpo de élite de la policía.
▶ Pocas misiones.

DIF · SON · GRA · JUG

Todos los abalorios

Todo buen agente de la Swat tiene que ir bien equipado, y para ello Sierra nos ha dado la posibilidad de saber, y en algunos casos cambiar, el equipo que portaremos para enfrentarnos a cualquier contingencia.

Primaria

Heckler & Kock MP5 · M4A1 · Benelli M1 Super 90 · Heckler & Kock MP5SD

Estas cuatro bellezas serán nuestras armas primarias. Al principio de cada misión tendremos que elegir qué arma es la más conveniente, y esa elección puede influir en el desarrollo. Pero además, también tendremos que elegir el tipo de bala que queremos utilizar, ya que cada *trabuco* cuenta con dos tipos distintos de proyectiles.

Equipamiento



Casco antibalas · Capucha y guantes



Pistolera táctica · Botas tácticas GSG9 · Chaleco de carga modular

Todos los agentes cuentan con el mismo equipamiento, pero nunca viene mal echarle un vistazo a lo que llevamos puesto. Además nos servirá para no caer a las primeras de cambio... siempre que no nos den entre ceja y ceja.

Secundaria

Springfield Armory 1911-A1

Contaremos con una pistola automática como arma secundaria. Al igual que con las armas principales, tendremos que elegir el tipo de bala que más nos conviene. Homer, ¿no os recuerda algo ese nombre?

Ayuda táctica



Explosivo C2 · Bengala deslumbrante



Esposas · Leatherman



Opti-Wand · Granada táctica CS · Bengala Omniglow

Sin ella todas nuestras misiones serían un fracaso. Lo que más nos ha llamado la atención es el Opti-Wand que nos da un ángulo de visión de 180 grados, lo que es muy útil para las esquinas, ya que podremos ver sin ser vistos si hay algún terrorista apostado. Además de este sensacional invento, contaremos con botes de gas y deslumbrantes, C2, una práctica ganzúa y bengalas.

Consejos Prácticos

Dada la alta dificultad de este juego os hemos preparado unos consejos para que no nos metan una bala entre pecho, espalda y bigote.

En primer lugar tenemos que evitar todo confrontamiento en solitario con los maleantes, si no queremos terminar como coladores. La táctica a seguir para abrir puertas es la siguiente.

Debemos colocarnos delante y dar la orden de: Brecha, deslumbrar y despejar. Seguidamente cogeremos un bote de humo y esperaremos a que nuestro equipo abra la puerta. Entonces lo lanzaremos con el resto de botes de humo y deslumbrantes que lanzarán nuestros compañeros, de esta forma nos abriremos camino sin que surjan sorpresa del última hora.

Otra de las recomendaciones es utilizar la ganzúa en vez del C2 para abrir puertas, ya que si utilizamos el segundo, nuestros enemigos sabrán exactamente dónde nos encontramos.

Antes de utilizar las esposas debemos cerciorarnos de que no hay enemigos cerca, ya que si no, pueden meternos una bala en menos que canta un gallifante. Recordar que debemos coger vivos a los malhechores para conseguir más puntos. Para detenerlos, tendremos que inutilizarlos con botes de humo y asustarlos para que se rindan, gritándolos o disparando cerca de ellos. Si no funciona, rezar un poquito.



Mueve los músculos... del dedo

Uno de los nombres que más plataformas ha visitado se presenta en PlayStation con ganas de ganar la medalla de oro en la carrera hacia el mejor juego de las Olimpiadas de Sidney.

Estábais avisados: el mito ha vuelto y con más ganas de vencer que nunca. La segunda parte del famosísimo arcade de Konami por fin está entre nosotros, y se presenta con la clara intención de comerse el mundo a base de porrazos sobre las teclas de nuestro pad. Y es que hace más o menos tres añitos, la primera parte de este título ya supuso todo un bombazo. El juego cuenta con 12 interminables y *enchuscantes* pruebas: 100 metros lisos, salto de longitud, salto de pértiga, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, levantamiento de pesas, salto de trampolín, 50 metros libres de natación, salto de potro, una contrarreloj en bicicleta de un kilómetro, una carrera en pista cubierta –también sobre dos ruedas– y un trepidante descenso fluvial en canoas.

Todas han sido plasmadas en el CD con una gran calidad visual que rebosa detalles de esos que marcan la diferencia frente a otros títulos de la competencia. Por ejemplo, en la prueba de natación veremos perplejos como nuestra nadadora, después de sumergirse en las cristalinas aguas, realiza perfectamente el movimiento de sacar la cabeza para tomar aire. O bien la cara de esfuerzo que se le queda a nuestro forzudo levantador de pesas cuando termina de consumar su proeza.

Pero donde realmente sobresale este juego es en la capacidad de entretenimiento y diversión que produce a todo aquel incauto que sea capaz de coger el mando y aporrear sus botones hasta que perdamos la sensibilidad en la palma de la mano. Ya que una vez encendida esa gran maravilla gris de Sony, y una vez probado el CD, os aseguramos que lo siguiente será coger tiritas del botiquín para proteger nuestros dedos de este vicio infalible y atlético. Konami sabe que una de las máximas en los videojuegos es que cuanto más básico es el control mejor. ¡Ya!, ya sabemos que no siempre es así, pero lo que sí es cierto es que esta máxima se cumple casi siempre... y si no que se lo pregunten a la pequeña de Nintendo, que lleva millones de consolas vendidas en el mundo con sólo dos botones que golpear.

Tenemos a nuestra disposición dos modos de juego: uno arcade que consiste en ir superando las marcas que nos impone la consola para pasar a la siguiente prueba y el otro que podríamos llamar competición y que nos brinda la posibilidad de alcanzar a los mejores atletas del mundo.

Con este juego Konami se apunta otro tanto y se consagra como una de las compañías más fuertes en este mercado deportivo, y nos demuestra que los clásicos de fácil desarrollo pueden ser más divertidos que los enrevesados controles de un juego de última generación. «Track & Field 2» suena a lo que es: un clásico venido a más gracias al talento de sus creadores.

Gustavo



No podía faltar en este juego la clásica carrera de 100 metros lisos.

Lo difícil de esta prueba es mantener el ritmo hasta el final.

Esta gimnasta tiene genes de paloma... ¿por eso le gusta volar?

En las repeticiones podemos ver de cerca los detalles de la carrera.

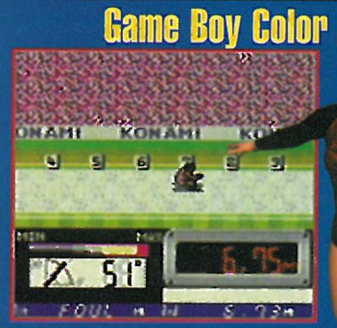
Como podemos observar, la ambientación es soberbia.

Una de las pruebas más duras es ésta: en la redacción la completamos entre cuatro personas.

Todo en este juego está creado con un realismo asombroso. Lo mejor es competir y... ¡ganar!



Game Boy Color



La pequeñaja de Nintendo tambien se apunta a la *trak&fieldmanía* y lo hace a lo grande, con una secuela del clásico de Game Boy pero mejorado a nivel gráfico increíblemente.

Contamos con diez pruebas a superar: 100 metros lisos, salto de longitud, salto con pértiga, salto de altura, 400 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de disco, lanzamiento de peso,



lanzamiento de jabalina y 1500 metros. Además, Konami ha introducido un novedoso modo llamado *career*, que nos hará encarnar a un estudiante de secundaria que intenta hacerse con el oro en Decathlon. Pero no os asustéis, ya que el método de juego sigue intacto: hay que aporrear los botones como locos. Un grandioso juego *made in Konami*.





Así funciona

1- Partiremos de esta posición, con el martillo cómodamente asentado en el suelo y sin realizar ningún esfuerzo. Como podéis comprobar, la posición es exactamente igual a la que adoptan los profesionales de este deporte.

2- Seguidamente tendremos que aporrear los botones para intentar conseguir llenar la barra de fuerza. Cuanto más llena esté, más lejos lanzaremos el martillo, si llegamos al final de la barra... ¡es que eres un auténtico campeón del mundo!



3- Aquí podemos ver como nuestro lanzador, después de varios giros, ya comienza a pensar en deshacerse de este molesto y pesado artilugio. Aparecen unas flechas que nos indican la posición aproximada de salida que tiene el martillo.



4- Momento cumbre: una vez que determinamos la dirección que tomará el martillo, debemos conseguir el ángulo apropiado pulsando el botón y soltándolo rápidamente.

5- Ahora tan sólo nos queda admirar como nuestro martillo surca los cielos hasta estrellarse contra el suelo, ¿cómo, que no hemos superado la prueba y el récord del mundo aún queda lejos? Pues nada, a seguir entrenando para mejorar los resultados...

Puntuación

International Track & Field 2

8.4 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Konami
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: reunir medallas de oro hasta que podamos fundirlas y hacernos un monumento con ellas.

Modo de juego: borra tus huellas dactilares pulsando los botones.

Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de pruebas:	12
Nº de paises:	12
Armas:	¿la pértiga?
Violencia:	Dactilar

Requisitos mínimos
Dual Shock
Multi Tap
Memory Card

El retorno de un clásico y la vuelta de la diversión.
12 Pruebas no son muchas...

DIF · SON · GRA · JUG



La ambientación general de «Dracula...» es acongojante. Todo es frío, triste y muy tenebroso. ¡Ay que me muero de miedo!

Eres uno de los pocos privilegiados que tiene acceso al patio del castillo... La verdad es que los gráficos son geniales.

Después de conseguir un objeto, es recomendable hacer preguntas sobre cómo se puede utilizar...

Para hablar con los otros personajes sólo tenemos que acercarnos y elegir cualquiera de los iconos disponibles.

He aquí al Conde Drácula de verdad, que era tan bestia como el de ficción...

Después de un largo viaje llegaremos a esta posada. Muchos de los primeros acontecimientos se producirán aquí.

DRACULA
Aventura mortal

Aquellos que, como yo, disfrutan de aventuras tipo «Myst» que se vayan preparando porque «Dracula: Resurreción» les va a encantar. Cryo –empresa francesa de larga tradición aventurera– ha comprado los derechos de la novela de Bram Stoker para crear una continuación en soporte *videojueguil* de la película que realizara hace unos añitos Coppola. Así, tanto los nombres, situaciones, como la ambientación *Transilvánica* serán fundamentales en el desarrollo futuro de este doble CD.
Gráficamente «Dracula...» nos sumerge en diferentes escenarios que pueden ser exteriores en bosques o cementerios, bajo tierra o en distintas viviendas. Además, cada dos por tres, la mezcla de imagen y sonidos nos harán sentir una tensión bastante opresiva que es, entre otras cosas, el objetivo final de esta aventura.
Aunque no hay mucha interacción con todos los elementos del escenario, la verdad es que si nos gustan este tipo de programas y sabemos las limitaciones que tienen, «Dracula...» nos entusiasmará de una forma bastante importante.
En cuestión de jugabilidad nos mantiene pegados a la pantalla *hasta decir basta*. Cosa que ocurrirá, desgraciadamente, muy pronto si no somos medianamente *paquete* ya que la media de tiempo necesaria para acabarlo es de unas tres horillas y media. ¡Una pena!
El único problema de esta aventura es lo corta que se nos ha hecho pero aún así, es un placer perderse por las entrañas de Transilvania en busca del Conde Drácula...

Nacho

Estamos muy cerca del final y ahora nos vienen éstos demonios... ¿Qué podemos hacer?

Puzzles

Son una parte importante del universo de «Dracula: Resurrección», todos ellos son variados y en algunos momentos bastante complicados de resolver.
Para terminar algunos basta con utilizar el antiquísimo método de probar todo lo que tengamos, en otros, sin embargo, hay que agudizar al máximo la vista para conseguir descifrarlos o ver esa maldita palanca que había pasado desapercibida unos minutos antes. El caso es poner los cinco sentidos en el intento. Completos, divertidos, liosos y sobre todo muy esenciales para todos los que prueben este juego.

Dracula Resurrección

Puntuación: **6.8** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Cryo
Precio:	6.990 Ptas.
Género: A. Gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: salvar a nuestra amada Mina de las sucias y poco cuidadas garras de Drácula.

Modo de juego: mueve el ratón por la pantalla y examina todo...

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Poca
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Vampírica

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM 64 MB RAM con Win98

+ Su ambientación, música, historia y las chicas que salen...
− No llega al notable por poco.

DIF · SON · GRA · JUG



"PS" y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
Sólo echarás en falta la moneda...
Gráficos de alta resolución | Hasta diez bolas en juego simultáneamente | El mejor reglamento de todos los tiempos
Sonido y efectos en Dolby Surround™ | Área de juego variable | Pantalla con matriz de puntos animada a todo color
Modelos físicos más reales en mandos y bolas | Control total del juego: 5 niveles de dificultad, bolas por partida, número de avisos por falta, nivel de puntuación... | Control total sobre los parámetros físicos del juego: desnivel y desgaste de la mesa, fuerza de los mandos...
Pro·Pinball
Fantastic Journey
GRATIS
Edición limitada Incluye
Pro-Pinball The Web
Por sólo
3.995 PTAS. 24€
2 PC-CDROM
Windows™95/98
PlayStation
empire INTERACTIVE
Disponible también en doble CD para PlayStation™ por 7.990 Ptas.
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
www.dinamic.com 3|2000



La facilidad de posesión de cada uno de los personajes se puede medir por el tamaño y poder destructivo del arma que porta.

Bob, como tal, es un angelito desprovisto de armas y malas intenciones. Son los otros personajes los que aportan su granito de violencia al juego.

«Messiah» es un juego sorprendente por muchos factores.

El infierno según Shiny tiene una pinta bastante espantosa...

Si nos descubren los guardias duraremos muy poquito...

¡MENUDO ...

MESS...

Shiny es una compañía rara, que suele tomarse su tiempo para hacer las cosas. «Messiah» lleva sonando más de dos años y, al fin, llega a nuestras manos...

Shiny es una de las pocas compañías que con cada videojuego es capaz de forjar un nuevo, extraño, ridículo y polémico héroe. La lombriz de tierra conocida como Jim, el aprendiz de súper hombre de «MDK» y el presente angelito gordinflón y con bastante malas pulgas de «Messiah» son un buen ejemplo de esta manía casi enfermiza.

David Perry, el responsable de esta panda, tiene claro que para realizar un buen videojuego hay que tomarse su tiempo, hay que pensar detenidamente las cosas y depurar todo hasta que no quede nada que rascar. Y «Messiah» es un ejemplo claro de esa filosofía: está bien planteado, excelentemente bien realizado y espeluznantemente entretenido por los tiempos de los tiempos. Amén.

El juego narra la historia de un angelito llamado Bob que es enviado a la Tierra para poner remedio a todos los vicios, males y demonios que anidan en el mundo y que esperan apoderarse de él. Para llevar a cabo esa misión, y teniendo en cuenta que el querubín no posee un gran cuerpo, ni armas con las que defenderse, ha sido dotado de la habilidad, o don, de poseer a cualquier ser vivo que pasee sus huesos por el juego. Así, de esta manera, «Messiah» se convierte en uno de los primeros títulos donde el jugador puede manejar a cualquier personaje de la aventura.

A partir de aquí se abre un abanico impresionante de posibilidades: desde un guardia de seguridad hasta un científico, todos se pueden convertir en el disfraz perfecto para un paseo angelical por unas tierras llenas de odio y destrucción.

Lo que está claro es que esta posibilidad de poseer a otros cuerpos no está pensada al *tun-tun*, más bien al contrario, ya que hay numerosas zonas a las que sólo es posible acceder con los privilegios de un determinado científico o jefe de seguridad.



Los enemigos del juego suelen tener proporciones descomunales.

Para entrar en la discoteca, tendremos que convencer a esta mole de carne.

¡Ummmm!, ese científico puede valerme para entrar en alguna zona restringida.

Cuando Bob no está dentro de un cuerpo es más vulnerable a los ataques.

ANGELITO!

Lo que está claro es que quienes viven en esos grotescos lugares no se van a estar quietos cuando vean cómo te cuelas en las entrañas de un compañero, y nada más advertir nuestras intenciones empezarán a regalarnos tiros y tiros que debemos esquivar. Es gracias a ese sigilo necesario, cuando entra en acción gran parte del encanto de este «Messiah»: antes de ejecutar una posesión, debemos cerciorarnos de que nada ni nadie nos ve. En general, «Messiah» responde a un tipo de juego elemental, en el que hay que abrir puertas a base de accionar mecanismos pero consiguiendo cuerpos que nos den acceso a los lugares restringidos. En un golpe maestro de Shiny, las tradicionales llaves y objetos se han sustituido por personajes que abren y cierran según su nivel dentro del escalafón terrícola y siempre que tengamos la habilidad de hacernos con sus carnes sin que nadie se entere. Mucho tiempo ha pasado desde que «Messiah» llegó a nuestros oídos. Se han visto especificaciones técnicas, *intros*, pantallas, demos… pero su verdadera altura sólo la podremos catar cuando instalemos en nuestros ordenadores esta maravilla que garantiza, además de cientos de horas de juego, un nivel de goce visual y jugable al que sólo tienen acceso las grandes leyendas.

Al César lo que es del César, y al mejor juego que hemos visto últimamente hay que darle todos los honores de ángel de estado.

Jose Luis

CON MUCHO SIGILO

Al margen de las virtudes de «Messiah», la posibilidad de entrar en el cuerpo de cualquier personaje aumenta la vida del juego hasta límites insospechados. Pero tan emocionante como enfrentarnos a un enemigo o abrir una puerta escondida están las precauciones que debemos tomar en el momento que decidamos llevar a cabo la posesión. Si no somos vistos, o si no hacemos movimientos extraños, viviremos para contarlo. De lo contrario, el implacable ataque de los guardias hará que terminemos la partida antes de tiempo.

¿HACE UN BESITO?

Antes de nada, debemos acercamos hasta una mujer de la calle y con el procedimiento habitual de posesión, saltar alegremente sobre ella.

Una vez poseído el cuerpo de la chica, nos acercamos a un mendigo o habitante desarrapado de la calle para proponerle un trato que nos ayude a combatir el frío reinante…

Obviamente, el acuerdo tiene forma de beso.

Una vez que el hombre se abalance sobre nosotros para completar el beso, Bob aprovechará para traspasar el cuerpo de la chica y poseerle. Ahora tenemos más fuerza y resistencia a los ataques…

POSESIÓN INFERNAL

Primero nos acercamos sin que nos vea, poco a poco, hasta que la distancia que nos separe sea lo suficientemente corta como para ejecutar la posesión…

Saltamos sobre él (botón Ctrl.) sin contemplaciones. Al principio se resistirá con espasmos y pequeños gemiditos, sin soltar el soplete de su mano derecha…

Hasta que Bob encuentra el sitio justo el cuerpo de nuestra víctima –difícil con sus pronunciadas redondeces– se convulsionará violentamente…

… agrandándose la cabeza y encogiendo los brazos y piernas. Tras una lucha desigual entre el operario y el angelito, la posesión se habrá consumado. ¡Ya es nuestro!

Puntuación

Messiah — **9.0** Sobresaliente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Shiny Entertainment
Precio:	7.995 Ptas.
Género:	Aventura 3D
Traducción:	Sí

Objetivo: librar a la humanidad del mal y los vicios que anidan en nuestras almas. Y del demonio.

Modo de juego: abre puertas, activa ascensores, salta y posee.

Nº de jugadores:	1
Nº fases:	23
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Celestial

Requisitos mínimos

Pentium 233 MHz
Necesita aceleración 3D
64 MB RAM

Las posesiones y el cuidado que debemos tener para ejecutarlas.

El nivel de dificultad es alto.

DIF · SON · GRA · JUG

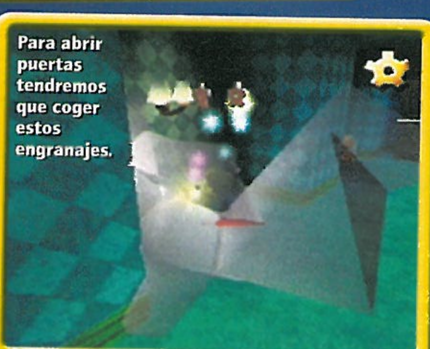


Los escenarios son grandísimos mapeados llenos de detalles y objetos que sorprenderán al más pintado.



Con nuestro candelabro en la mano... que tiemble todo aquel bicho que se cruce en nuestro camino.

El arlequín saltarín siempre es *asín* y, para no dejarnos en mal lugar ¡salta arlequín!



Para abrir puertas tendremos que coger estos engranajes.

Al convertirnos en Ninjas, además de hacernos con dos espadas, ganaremos alguna que otra habilidad.

Nuestros sueños no volverán a ser lo que eran... y todo por un cascarrabias que ha secuestrado a los duendecillos. ¡Menos mal que con un poquito de paciencia y unos cuantos disfraces los recuperaremos!

40 Winks

DUERME CON UN OJO ABIERTO

«40 Winks» es un juego de ensueño, y nunca mejor dicho ya que la historia de este plataformas trata de eso... de sueños. Todo comienza cuando nuestra madre nos manda a la cama y nos cuenta la historia de los duendecillos que velan por nuestros sueños por evitar que sus hermanos burlones llenen nuestra imaginación de pesadillas. Hasta aquí todo va como la seda... léase normal.

Pero el problema empieza cuando un individuo llamado Dormilón se cansa de no poder dormir y decide que si él no puede descansar, nadie podrá hacerlo.

Para conseguirlo se dedica a secuestrar duendecillos y convertirlos en burlones. Obviamente, nuestra misión consistirá en rescatar a los únicos 40 duendecillos que existen antes de que Dormilón les plante la mano encima pero... ¿todo esto es real o un simple sueño?

La versión de N64 no está doblada, pero sí traducida.

Con este argumento encarnamos a Ruff y Tumble dentro de una aventura donde el objetivo primordial es buscar y recoger objetos, resolver los fáciles *puzzles* que nos propone y eliminar a todo incauto que se cruce en nuestro camino.

Pero lo realmente importante es avanzar por los opacos escenarios sin dejarnos ni un solo ítem, tarea que no resultará nada fácil ya que los programadores de Eurocom se las han ingeniado para esconder todos los objetos en sitios inaccesibles... a primera vista. Por eso, la única solución que nos queda es buscar por cada rinconcito –por absurdo que nos parezca tener que mirar detrás de los árboles– del mapeado, y es que es ahí donde reside el encanto, y la duración, de este «40 Winks».



Los enemigos no son muy abundantes.



Nadie sabe lo que se esconde en el bosque... pero con un poco de valentía lo descubriremos.

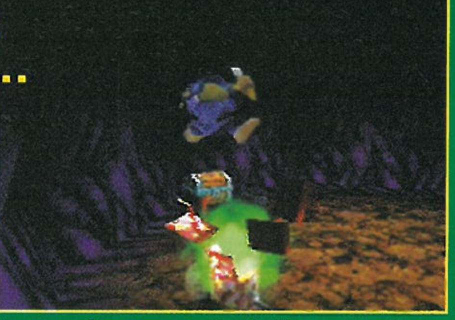
El entorno 3D que han creado es absolutamente sensacional y en todo momento nos dará la sensación tridimensional que busca el juego. Así, a bote pronto el cartucho nos recuerda mucho a los escenarios del mítico «Banjo Kazooie», aunque los de este título son un poquito más tétricos y menos coloristas. Por el contrario, son bastante variados y cuentan con un gran número de texturas para envolver a todos los polígonos: recorreremos una mansión encantada, un bosque embrujado, un cementerio abandonado...

Pero no todo consiste en ir recogiendo ítem y matando a los malos de turno. No, durante la aventura nos retará a realizar diferentes pruebas como la carrera contra la bruja del bosque, en la que competiremos subidos en una escoba en una de las competiciones más raras de la historia. ¿Que para qué sirve todo esto? pues para recolectar valiosísimos objetos que nos darán energía.

Si tienes pesadillas a menudo y quieres terminar con ellas de una vez por todas, sólo tienes que encender tu Nintendo 64, insertar el cartucho, coger el pad y recuperar a los minúsculos duendecillos para que velen por tus sueños...

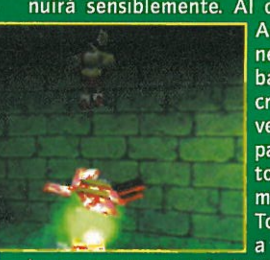
Gustavo

CARNAVAL, CARNAVAL...



Con la ayuda de las cajas sorpresa –que nos encontraremos por el camino–, nuestros protagonistas podrán convertirse por arte de... ¡insomnio! en varios personajes con habilidades especiales que nos ayudarán a descubrir el paradero de los tan deseados duendecillos.

Así, tendremos la posibilidad de transformarnos en Ninja, Vudú, Troglodita, Arlequín... todos con habilidades específicas y virtudes muy prácticas. Por ejemplo: cuando nos transformemos en Troglodita, nuestra fuerza se multiplicará pero la velocidad disminuirá sensiblemente. Al contrario, los Arlequines tienen una fuerza bastante discreta pero una velocidad y capacidad de salto realmente monumentales. Todo un punto a favor del juego ya que nos da la posibilidad de acceder a sitios casi ocultos y completar acciones de mucha valía para terminar con éxito la aventura.





La bruja del bosque nos retará a una carrera. Subidos en una escoba voladora tendremos que derrotarla.

¡Qué tiemblen los malos! el señor de las cavernas se ha despertado y está muy enfadado...

Tendremos que superar algún que otro *puzzle* para seguir avanzando.

Con las cajas sorpresa nos convertiremos en distintos personajes.

SECRETOS Y CONSEJOS



Como podéis observar en la pantalla que os ofrecemos, detrás de ese cuadro se esconde una habitación repleta de ítems para hacernos la vida un poquito más fácil. Pero además de cuadros mágicos, existen otros –portales– que tendremos que ir encontrando por el cartucho y que nos ayudarán a recoger todo tipo de cosas. Lo que quiere decir que antes de abandonar una habitación tendremos que estar completamente seguros de que no nos dejamos nada por explorar. Otro de los hallazgos que hemos descubierto es que nada es lo que parece. Si observáis las pantallas que os ofrecemos de la chimenea podréis observar como el fuego se apaga cuando nos acercamos a ella, cosa que tardamos en descubrir.

Puntuación

40 Winks — **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Eurocom
Precio: Por confirmar
Género: Plataformas · Traducción: Sí

Objetivo: recuperar a todos los duendes del sueño antes de que los atrape el malo de turno.

Modo de juego: lincha a los malos con tu osito o tu candelabro.

Nº de jugadores: 1
Nº de personajes: 2
Nº de item: 12
Armas: osito y candelabro
Violencia: de peluche

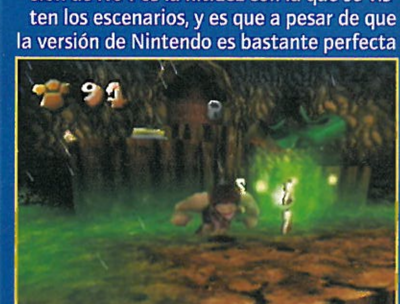
Compatible con: Expansión Pak, Rumble Pak

Los disfraces que podemos conseguir...
Pocos enemigos.

DIF · SON · GRA · JUG

Versiones

PlayStation



Esta versión es la más favorecida ya que por problemas de espacio, la versión de Nintendo 64 no cuenta con secuencias de FMV (full motion video) para introducirnos en el argumento –se vale del mismo motor 3D del cartucho–.

Otra de las mejoras con respecto a la versión de N64 es la nitidez con la que se visten los escenarios, y es que a pesar de que la versión de Nintendo es bastante perfecta en ese sentido, la de PlayStation la supera en suavidad de movimientos. Aunque también es justo reconocer que los pixel parecen garbanzos... Pero además de estas mejoras técnicas, el CD de PlayStation ha sido doblado y traducido, por lo que no aparecerán los subtítulos que hacen acto de presencia en el cartucho de Nintendo.

Por lo demás el juego es un clon exacto donde los item están en el mismo sitio y los malos nos esperan apostados en idénticos recovecos del mapa. Y es que el problema de la Nintendo 64 sigue siendo la limitación del dichoso formato cartucho... ¡no cabe nada!

Puntuación





HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Se busca, vivo o muerto

Todo gran título siempre acaba teniendo su expansión y «Half-Life» no iba a ser una excepción ya que se convirtió en uno de los mejores juegos del 99.

Esta vez nuestra misión no será sacar a Freeman del infierno que él mismo provocó. No, porque ahora encarnaremos a uno de los marines que le persiguieron durante toda la primera parte... lo cual quiere decir que nuestro cometido será acabar con Freeman –nosotros en el primer juego–.

Pero antes de aterrizar surge un imprevisto y el helicóptero que nos transporta se estrella abandonándonos a nuestra suerte en un infierno del que conseguiremos salvarnos gracias a la ayuda de un doctor. Allí, en medio del caos, nos despertamos sin saber qué ha sido de nuestros hombres y cual es nuestra situación. En ese momento es donde realmente comienza el juego y, por tanto, todas las complicaciones.

Lo mejor de todo es que visitaremos muchos parajes que reconoceremos de nuestras aventuras pretéritas con el fugitivo Freeman en «Half-Life».

El motor 3D de esta nueva expansión es el mismo ya que, de hecho, para poder jugarla es necesario tener el «Half-Life» original. Lo que quiere decir que volveremos a *flipar* con esos gráficos coloristas, detallados, suaves y *megaloquequeráis*.

Uno de los *peros* que le hemos encontrado a esta nueva aventura en los laboratorios de *Black Mesa* es que el problema de los saltos del protagonista no lo han solucionado. Y es que será imposible subirnos a una simple caja de medio metro... cosa que en ciertas circunstancias puede resultar bastante peligroso. Por lo demás, la expansión mantiene el espíritu de la primera parte, es decir, ir *tó palante* matando alienígenas de varios tipos y pulsando toda clase de interruptores para abrir puertas y derivados del metal.

Y aunque no brille por sus cambios –ya que es más de lo mismo–, este «Opposing Force» nos brinda la oportunidad de jugar otra vez a «Half-Life» pero comenzando la aventura desde la perspectiva contraria: ahora somos los malos que van a por el bueno. Además, hay más armas, más personajes, un nuevo guión... en definitiva más de todo, pero conservando el espíritu que tanta fama le dio el año pasado.

Gustavo

Los gráficos de esta ampliación son exactamente iguales.

Si queremos terminar con vida, tendremos que salir del mundo paralelo de una pieza.

Esta vez encarnaremos a uno de los marines que nos asediaron en la primera parte.

Se han incluido pocos enemigos en esta nueva ampliación de «Half-Life».

En ciertos momentos tendremos que luchar en equipo.

Este *pequeñajo* es un viejo conocido por todos los que jugamos a «Half-life».

¡Entrena gusano!

Este modo es lo mejor del juego. No sólo por las pruebas por las que debemos pasar, sino por el tipo de entrenamiento que es clavado al que recibe un marine de verdad, de los cachas y musculitos. Tendremos que superar la pista americana –con obstáculos de vértigo– e incluso disparar con todo tipo de armas. Si no fuera por que es un juego creeríamos estar viendo la película El Sargento de Hierro... y es que no hay nada como un buen insulto para incentivar nuestras ganas de ser un poquito mejores. Así que ya lo sabéis: ¡¡¡entrenar damiselas y dirigiros a mí como si fuera vuestro p......!!!

Truco Juegos&Cía

Pincha con el botón derecho del ratón en el acceso directo del juego, elige propiedades e introduce la ruta de acceso que te ofrecemos en la captura. Arranca el juego y abre la consola pulsando la tecla "\" e introduce primero el código de situación y luego el de zona de esta forma: of[situación]a[zona]. Ejemplo: of2a1

Puntuación

Half-Life Opposing Force — **7.4** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sierra
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Arcade 3D	Traducción: Sí

Objetivo: en teoría, exterminar al profesor Freeman... en la práctica hay que escapar del laboratorio.

Modo de juego: utiliza todo lo que esté a tu alcance para matar *bichos*.

Nº de jugadores:	1
Nº de armas:	9
Nuevos personajes:	Sí
Armas:	Todas
Violencia:	Media

Requisitos mínimos

Pentium 133 MHz
Necesita «Half-life» original
24 MB RAM

Volver a Black Mesa para matar alienígenas. El precio.
No tener el «Half-life».

DIF · SON · GRA · JUG

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NO OLVIDES

MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.

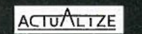














Este mes os hemos preparado una terrorífica comparativa entre dos de los mejores juegos de terror del momento. «Silent Hill» de Konami y «Dino Crisis» de Capcom se ven las caras en nuestro particular ring para ver cuál de los dos es el mejor... Fight!

En la comparativa de este mes hablamos sobre «Silent Hill » de Konami y «Dino Crisis » de Capcom para PlayStation, dos de los juegos más representativos del género de los –como dicen los *que saben*– *survival horror*. Para ello, los hemos desmenuzado en ocho apartados que deben cumplir necesariamente para aprobar el examen y ser considerados, de pleno derecho, como títulos *de los buenos*.
Evidentemente, lo primero que hacemos nada más ver la primera imagen en movimiento es observar si el apartado técnico es el adecuado para los tiempos que corren. Por eso, nos fijamos en el modelado de los personajes –que su cabeza no sea cuadrada–, en si los escenarios están perfectamente planteados –es decir, que una casa lo aparente o que una instalación súper futurista lo parezca– y en comprobar si existen ralentizaciones cuando hay muchos elementos en pantalla. Todo esto es importante, pero uno de los apartados esenciales es la ambientación, ese sentimiento de estar dentro del juego y ver que el diseño general del programa trasmite incertidumbre y nos produce una incuestionable sensación de miedo. Porque si una aventura de terror no da sustos, entonces... ¿para qué sirve?
Las aventuras de terror normalmente están repletas de enemigos: si éstos no aparentan ser más que unos polígonos mal puestos, desentonan con el desarrollo o son más tontos que el *ídem* del pueblo, mal anda la cosa. Pero si además el título no cuenta con una acción lo suficientemente lograda o las armas no son adecuadas para vencer a esos malditos dinosaurios –o a esos asquerosos perros zombies–, nos tendremos que rendir ante la evidencia de su desastre.
Otro de las cosas que más nos gustan de las aventuras de terror es la tensión que pueden llegar a imprimir. Ese sentimiento de estar en constante peligro, la duda de torcer una esquina, saber qué esconden esos matorrales o adivinar qué oculta la infinita niebla. Parte de la diversión de estos programas radica en la acción y en los *puzzles*: si no son lo suficientemente atractivos o su resolución es elemental, la gracia de tenernos frente a la pantalla se pierde. Pero realmente poco importa la cantidad de enemigos que haya si la historia no nos gusta o si la duración del juego es ínfima. En Juegos & Cía, creemos que los puntos esenciales y principales de las aventuras de terror se pueden dividir en estos ocho. Ahora leer atentamente quién gana...

1. Apartado Técnico
En este apartado hay un claro ganador: «Dino Crisis» es muy superior a «Silent Hill». El juego de Capcom ha utilizado de forma notoria el poder de PlayStation, dejando al juego de Konami en segunda posición. Eso sí, hay que destacar que «Silent Hill» está muy bien en líneas generales... aunque en su particular lucha contra los *dinos* haya caído dignamente.

2. Ambientación
«Dino Crisis» cuenta con una ambientación muy *a lo Steven Spielberg* en Parque Jurásico: zonas naturales, noche oscura casi sin luz y laboratorios futuristas. Todo está muy bien ambientado pero se tiene que rendir ante «Silent Hill». La mejor palabra que define a la ambientación que ha creado Konami es de angustiosa ya que la niebla que existe por doquier, los mundos paralelos y la oscuridad absoluta le hacen ganar descaradamente. Si además le añadimos los ruidos que de vez en cuando se escuchan sin motivo aparente y el agobiante ruido de la radio cuando un enemigo está cerca... es nuestro deber arrodillarnos ante «Silent Hill» y la búsqueda del padre y la hija.

3. Enemigos
No podemos decir que «Silent Hill» tenga unos enemigos muy trillados porque realmente no son ni zombies ni nada parecido. Son una especie de bestias deformes que, aunque son pocas en número, molestan como si fueran centenares. En cambio, «Dino Crisis» cuenta con unos enemigos hambrientos y peligrosos de los que sabemos muy poco por su condición de bestias extintas. Lástima que sólo haya cinco especies diferentes y que los patrones de ataque sean siempre iguales: tiros y más tiros hasta que estiren la pata.

4. Acción
La diferencia más clara entre «Silent Hill» y «Dino Crisis» –además del planteamiento, la historia y el escenario donde se desarrolla el juego–, es en la acción. «Silent Hill» es más tranquilo, hay enemigos pero si queremos podemos *pasar* de luchar contra ellos, aunque a veces no nos quedarás más remedio que enfrentarnos a ellos. En cambio, «Dino Crisis» huele desde el principio a acción a raudales. De hecho, el armamento con el que contaremos en estará compuesto por una pistola, una escopeta y un... ¡lanzagranadas!

vs. DINO CRISIS

5. Tensión

La tensión es un estado anímico de excitación producido por determinadas circunstancias. En «Silent Hill» éstas nos pondrán la piel de gallina por su agobiante forma de desarrollarse y por el constante temor a cruzar una puerta. La llamada de nuestra hija desaparecida desde un teléfono... ¡que no tiene línea! y otras sorpresas que no os vamos a desvelar. «Dino Crisis» en cambio, aporta la suficiente tensión para llevarnos por la aventura y pegarnos al televisor. Los mayores sustos vendrán en la aparición de los encantadores reptiles sin que nos lo esperemos. Por muy poquito gana «Silent Hill».





6. Puzzles

Como hemos comentado en el apartado de acción, «Dino Crisis» es más amigos de pegar tiros, sin embargo, también posee algunos *puzzles* interesantes que nos pondrán en problemas si no tenemos un cuadernos de notas al lado. Pero quien se lleva la palma en este apartado es –sin duda alguna– «Silent Hill». Gracias a unos rompecabezas que tienen lógica y que tendremos que resolver con paciencia y habiendo observado pistas previamente podremos matarnos buscando las soluciones...



Hay 4 huecos cuadrados en la puerta.

7. Historia

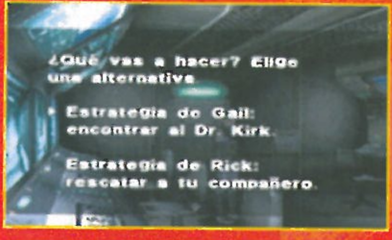
Aunque las dos resultan de lo más atractivas es, de nuevo, «Silent Hill» quien pone las cosas en su sitio proponiéndonos un argumento original con un guión muy trabajado y que mantiene pegados a la pantalla hasta que resolvemos el berenjenal...



Estoy buscando a

8. Duración

«Dino Crisis», en algunos momentos, nos da la opción de cambiar el desarrollo de la historia por lo que tendremos que volver a jugar y ver qué hubiera ocurrido si hubiésemos elegido la otra opción. Además cuenta con tres finales y todos ellos diferentes. Con «Silent Hill» la cosa es parecida, si no hemos prestado atención a muchas de las pistas que nos dan durante el juego o no hemos cogido objetos vitales para la vida de algún personaje importante, el final variará hasta llegar a cinco *The End* diferentes... ¡increíble!



Una Biblia.

	SILENT HILL	DINO CRISIS
Apartado técnico	Bien	Superior
Ambientación	Muy buena	Bien
Enemigos	Ni se ven	Geniales
Acción	La justa	A saco
Tensión	De miedo	Alta
Puzzles	Divertidos	Pesados
Historia	Asombrosa	De cine
Duración	Muuuucha	Largo

VALORACIÓN FINAL

Después de haber jugado los dos súper ventas de Konami y Capcom hasta la saciedad, hemos podido observar grandes diferencias entre ellos. Mientras «Silent Hill» es más de pensar y buscar, «Dino Crisis» tiene más acción y el *coco* hay que usarlo menos.

La estrella de Capcom en el cuadrilátero se ha defendido muy bien en los apartados más técnicos y de *diversión fácil*. Sin embargo, se ha visto aplastado en casi todos los apartados de una forma importante por «Silent Hill» que, aunque técnicamente no sea la bomba, sí resulta más divertido, acongojante y especialmente original en historia y planteamiento. Uno de los mejores juegos de aventuras de terror del año pasado.

Juegos

Pisa el acelerador

Hola gangsters, tengo un problemilla con «Grand Theft Auto»: no consigo pasarme ni una pantalla. ¿Podéis darme los trucos?

José Ramón Tobajas (Zaragoza)

Teclea estos códigos y no se te resistirá ningún nivel:

- flashmotor: todos los niveles.
- travelcard: todos los niveles y vidas infinitas.
- iamfilth: vidas infinitas.
- averyrichman: 999.999.999 puntos.
- itsgallus: todos los niveles y todas las ciudades disponibles.
- iamthelaw: jugar sin policía.
- suckmyrocket: consigue todas las armas, armaduras, y tarjetas para salir de la cárcel.
- iamgarypenn: modo de vocabulario extremadamente ofensivo.
- iamnotgarypenn: desactiva el modo de vocabulario extremadamente ofensivo.

El más rápido del Oeste

Hola, me encantan los juegos de tiros y del Oeste, tengo el «Outlaws» de LucasArts y me da algunos problemas: ¿podríais darme todos los trucos para avanzar un poquito más?

Ismael Coto Serrano (Asturias)



Excelente juego a pesar de ser un poco antiguo. Teclea estos códigos en cualquier momento de la partida:

- Olwimpy: recarga la munición automáticamente.
- Olash: munición infinita.
- Oltombstone: te suicidas.
- Olfps: muestra los fotogramas.
- Olscreening: muestra las *intros* del juego.
- Olgps: nos indica las coordenadas del jugador.
- Olpostal: pone todas las armas al máximo de munición.
- Olredlite: paraliza a los enemigos.
- Olzip: teletransportación.
- Olopec: añade aceite.
- Olgusher: aceite limitado.
- Olimyella: modo Dios.
- Oler: salud al máximo.
- Olbounce: modo supersalto.



A Blade Runner le ha tocado la lotería

¿Qué tal? veréis, tengo el «Blade Runner» para PC y me gustaría que me diérais algún truco.

Víctor Alvarez Martín (Valladolid)

De la siguiente forma podrás conseguir dinero ilimitado:

Empieza un nuevo juego con la dificultad más baja –fácil–. Cuando McCoy se pare enfrente de la tienda de animales, al principio del juego, reinicia la partida en modo fácil. Ahora tendrás dinero ilimitado –verás un símbolo de infinito en el marcador del dinero–.

Un poco de todo

Soy una adicta al juego «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», me he pasado todo el laberinto de entrada a la Atlántida y me he montado con Sofía en una especie de tanque de piedra que nos ha llevado hasta otro laberinto que está lleno de puertas y ríos de lava. Después de pasarme ese sitio, he llegado a una sala donde hay un eje para los discos de piedra y una boca para meter el *Orichalcum*. ¿Qué hago? ¿Podríais darme también trucos para el «Caesar III» y el primer «Theme Park»?

Maya García (Madrid)



Hola Maya, tu dibujo nos ha gustado tanto que lo hemos publicado. En «Indiana Jones...», lo único que tienes que hacer es usar los discos de piedra en el eje que se encuentra cerca de la entrada. La correcta alineación está descrita en el dibujo que puedes ver desde el puente roto. Una pista: el pequeño ángulo indica el volcán. Otra pista: las posiciones relativas en el mural son idénticas a las que veréis...

Para el «Caesar III» haz *clic* con el botón derecho en un pozo de agua, y pide tu deseo apretando ALT+K, seguido de:

- ALT+V para una victoria instantánea.
- ALT+C para conseguir más dinero si tienes menos de 5.000 denarios.

Para «Theme Park» debes escribir Horza como nombre. Después solo tienes que pulsar estos códigos durante la partida

- C: $500,000 dólares
- Alt+Z: todas las carreras
- Ctrl+Z: todas las tiendas
- Shift+Z: todas las ampliaciones

Si quieres deleitarte con un Parque de atracciones descomunal, teclea Demo como tu nombre.

Fifamaníaco

Hola colegas, os escribo para que me deis trucos del «Fifa 2000».

Jesús Moreno (Granada)

Marchando una de códigos:

- MOMONEY: fondos ilimitados
- HOOLIGAN: equipos extras
- BURNABY: EAC Pitch
- SIZZLE: modo rayo
- DIZZY: modo Alien
- LIGHTSOUT: modo Ardiente

Me gustan los Orcos

Hola, ¿es verdad que van a sacar «Warcraft III»?, ¿ me podéis dar unos trucos para «Warcraft 2»?

Jon Casado (Panplona)

Hola Jon, sí, es cierto que Blizzard está desarrollando la tercera parte de esta saga paro aún le queda bastante.

Ahí van unos códigos:

- glittering prizes: 10000 de oro y 5000 de madera y aceite.
- unite the clans: pasar de nivel.
- it is a good day to die: modo Dios.
- make it so: construcción rápida.
- Showpath: descubre el mapa.
- Noglues: desactiva las trampas mágicas del enemigo.

Un Saturnero

Hola amigos de Juegos & Cía., me gustaría que me diérais los trucos para los juegos «Virtua Fighter» y «Courier Crisis» de Saturn.

Javier Mañagil Devesa (desconocido)

Para jugar como Dural en la pantalla de selección de personaje presiona abajo, arriba, derecha, izquierda + A.

Para hacerte el modo Ranking un poquito más fácil, en la pantalla principal presiona abajo + derecha + C + L + R + Start.

Para poder elegir el nivel de dificultad y el personaje que queramos en el modo *versus* cuando termines un combate presiona L + R.

Para el «Courier Crisis» esto es todo lo que te podemos dar:

Nivel	Password
1	eflcifcgkj
2	iflcifccki
3	mflcifcokj
4	aflcifckkj
5	fhclfigcjl
6	flclficcil
7	fpclfiocjl
8	fdclfikcjl
9	kflcifcgii
10	oflcifccii
11	cflcifcoij
12	gflcifckij
13	ffclfigccj
14	fjclficcij
15	fnclfiocjj

Para comenzar siendo un pescado introduce FINALSDFIN.

Para comenzar siendo un gorila introduce SAVAGEAPES.

Para comenzar siendo un Alien introduce XFIFTYONEX.

Para empezar con *The Panter* introduce KFKFKFOEKJ.

Para empezar con *The Zaskar* introduce FDFKFKHCJK.

Soul Fighter al descubierto

Hola, soy Juan Luis, ¿me podríais dar los trucos del «Soul Fighter» de Dreamcast?

Juan Luis Gamero (Vigo)

Por supuesto: para activar la pantalla de trucos pulsa izquierda + Y en la pantalla del logo, después ve al menú de opciones, sal de allí y pulsa estas secuencias de botones:

- XAAYBB: todas las armas
- AABXYA: nivel 2
- XAYAAB: nivel 3
- YYBAXA: nivel 4
- XBAXBY: nivel 12



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:

Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía.

Sumario

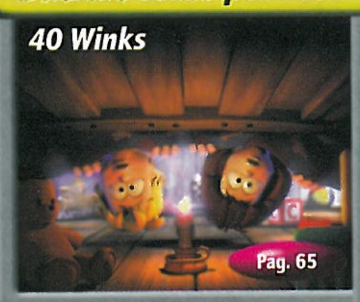
Esta solución es compatible con las versiones de PC y PlayStation.

Faraón
Construye imperios eternos

Derrapes de calidad



Duerme como puedas...



Consigue el Pichichi





¡Mujeres al poder!



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

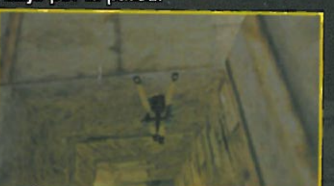
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

¿Qué tal va la cosa por esos áridos parajes Egipcios? No está resultando muy difícil ¿verdad?... recordad que esta tercera entrega nos enfrenta a algunas bestias de voraz apetito.

TEMPLE OF POSEIDON

Sigue las escaleras hasta llegar arriba, y baja por la pared.



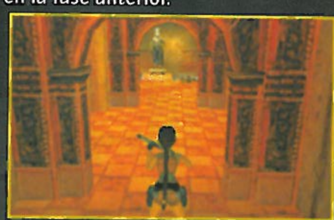
En este lugar tienes cinco opciones para elegir por dónde quieres ir: una gran puerta a la izquierda, otra a la derecha, una pequeña al frente y una otra pequeña a tu espalda. El primer lugar que debes explorar es la pequeña puerta que se abre enfrente tuyo.



Entra por ella y sigue por el pasillo avanzando. Al final entrarás en una habitación en la que te encontrarás con algunos pilares rojos y negros.



Al final de esta habitación encontrarás una barra, trepa por ella hasta llegar a lo más ato y salta. Ve al final de la habitación y verás una estatua, trepa por ella y una vez arriba coloca uno de los tridentes que encontraste en la fase anterior.





Desciende por la barra y verás cómo ahora corre agua. Nada hasta la habitación principal y ve por la otra puerta pequeña.

Sigue por el túnel y llegarás a una habitación donde hay una piscina vacía. Pasa de largo hacia la siguiente habitación. Métete en el canal central y deslízate por el agujero bajo la cara gigante...



... continúa hasta llegar a la segunda estatua en la que debes actuar como en la primera. Retrocede, pero ten cuidado con las llamas que salen de los azulejos del suelo.



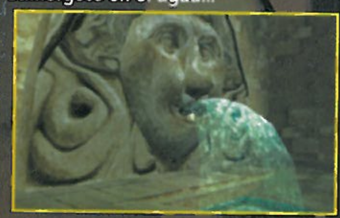
Vuelve a la sala principal y entra por cualquiera de las puertas grandes. Ve hasta el fondo de la estancia, verás un círculo negro en el suelo y encima de él una abertura en la pared...



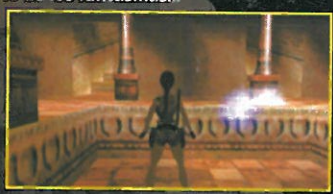
... debes trepar al agujero pero teniendo mucho cuidado con las llamas que desprende el círculo oscuro del suelo.



Una vez arriba arrástrate por el pasillo hasta llegar a la siguiente estatua que, al igual que en las otras, debes colocar un tridente. Vuelve por donde has venido pero ahora no debes temer las llamas pues han mermado su intensidad. Ahora dirígete hacia la otra gran puerta. Al fondo encontrarás –a la izquierda– un muro por el que puedes trepar: allí vas a encontrar la siguiente estatua donde colocar el tridente. Ahora vuelve a la sala principal que está completamente inundada. Sumérgete en el agua...



... y encontrarás el acceso a otra habitación. Corre hasta el fondo defendiéndote de los fantasmas...



... entra en el cuarto donde encontrarás dos jarrones: dispáralos y así te librarás de los fantasmas.



Ahora ve hacia la cámara del ataúd, ábrelo y busca un objeto dentro...



... esto abrirá dos puertas. Entra por cualquiera de ellas y a través de la hendidura del techo, accede al próximo nivel de la aventura.

THE LOST LIBRARY

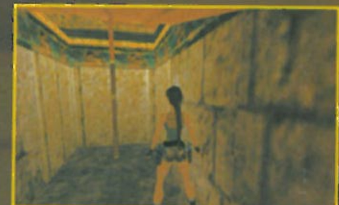
Una vez en el nuevo nivel, entra por la pequeña abertura en la pared, recorre el pasillo a gatas hasta llegar a una sala presidida por dos jarrones...



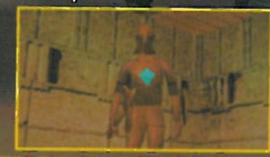
... y a los lados de ésta varias puertas de color azul. La primera que debes explorar es la puerta central de la pared izquierda. Recorre el pasillo hasta llegar al final...



... allí encontrarás un palo de bambú por el que debes bajar. Una vez en la planta baja ve hasta el final de pasillo donde te encontrarás, de nuevo, con un nuevo palo de bambú...



... por el que debes trepar. Unos mecanismos en forma de rueda mermarán tu energía... recoge los pack médicos que hay repartidos por la fase.



Llegarás a una sala en la que hay dos grandes engranajes a cada no de los lados.



Aquí serás atacado por un caballero. La manera más fácil y rápida de acabar con él es dispararle a la gema que lleva en el pecho...

Hay un pilar central en el que encontrarás una estrella dorara: recógela.



A la izquierda de este pilar hay una escalera de mano por la que debes subir.



THE LOST LIBRARY (CONT.)

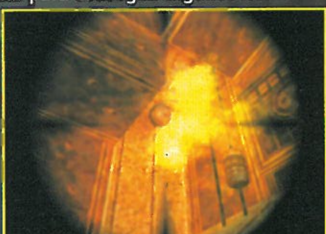
Una vez arriba, entra por la puerta, te encontrarás con un palo de bambú: baja por él. Cuando llegues al fondo, avanza por la sala, te encontrarás de nuevo con otro caballero al que debes eliminar. Continúa hasta el fondo y desciende por un agujero del suelo.



Gatea hasta el final del pasadizo y acabarás en una nueva habitación. Allí verás una secuencia en la que otro de los caballeros monta un caballo.



Tendrás que desmontar al jinete y acabar con él: para conseguirlo, hazlo de la misma manera que los anteriores, pero con la salvedad de que al matarlo te dejará la gema de su pecho. Ve hacia la siguiente habitación en la que verás un mecanismo que debes accionar para conseguir algunos ítem.



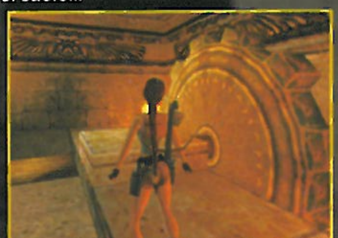
Vuelve a la habitación anterior y busca el lugar donde colocar la gema. Al colocarla...



... verás cómo se abre una puerta a tu lado. Entra, ya que te conduce al lugar donde recogiste la estrella dorada. Continúa hasta el final y atraviesa la habitación de las grandes cadenas doradas.



Una vez llegues al final, verás una sala con un gran engranaje y una puerta en el suelo...



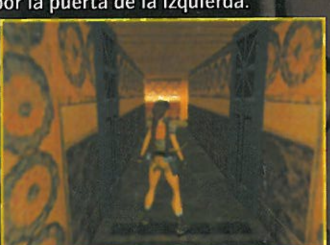
... ábrela y deslízate dentro del agua...



... nada hasta llegar a una sala donde recogerás dos estrellas doradas. Una vez las hayas cogido, regresa por donde llegaste hasta llegar al principio del nivel.



Una vez allí, atraviesa la sala y entra por la puerta de la izquierda.



Ésta conduce a otra estancia con una gran bóveda azul.



Coloca las estrellas que recogiste anteriormente en sus lugares correspondientes. Al hacerlo se abrirán las puertas que aprisionanuna especie de estatuas que debes ordenar de dentro hacia fuera en las órbitas...



... manteniendo el siguiente orden: azul, gris, verde, marrón y dorado. Si las colocas correctamente, una especie de rayo se activará...



... abriendo una puerta en una de las paredes. Esta puerta te conduce a un pasillo y tras ella una sala en la que hay unas bonitas serpientes doradas...



... que debes encender utilizando las palancas que tienes en la parte de anterior.



Para accionarlas correctamente solo tienes que encenderlas pulsándolas –desde la que tienes delante hacia la izquierda–, en sentido a las agujas del reloj. Si lo haces correctamente unos bloques emergerán del suelo.



Trepa por los bloques intentando esquivar a la criatura que te acosa. Si consigue alcanzarte, te cubrirás de llamas. Para sofocar el fuego sumérgete en el agua que hay en lo alto de los bloques. Una vez arriba, continúa hasta la siguiente sala...

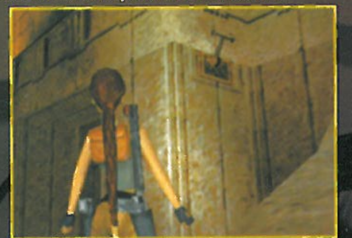


... y entra por la puerta de la izquierda, recorre el pasillo, atraviesa otra puerta azul y entrarás en un balcón. Ve al lado opuesto y abre la puerta de la derecha, entra –antes guarda la partida–. Deslízate por la rampa...





... ya que una vez abajo, una gran bola caerá. Debes ser muy ágil para evitar que te aplaste. Recorre el escenario en busca de una palanca. Acciónala.



Ésta activa unos bloques por lo que puedes trepar para después saltar a una plataforma que hay a la derecha. Desde allí escala hasta una abertura en la pared.



Cuando hayas alcanzado la abertura, recorre el pasillo hasta el final y, desde allí, salta a la cabeza del león. Acciona la cadena y deslízate hasta llegar a la boca por la que debes entrar. Una vez dentro verás... ¡otro palo de bambú!



Avanza y atraviesa la puerta, más adelante encontrarás el Pilar de Faros...

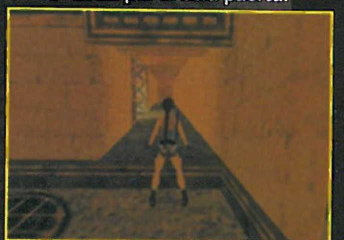


... recógelo y regresa a la habitación...

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

THE LOST LIBRARY (CONT.)

... en la que encontraste el palo de bambú. Entra por la otra puerta.



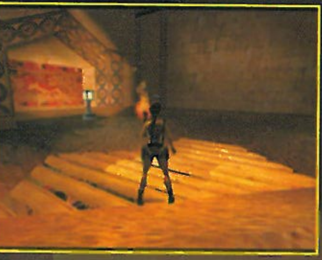
Te encontrarás con dos pebeteros que debes encender subiéndote en los pequeños escalones que hay en cada uno de los lados de la sala.



Una vez encendidos, recoge la antorcha y préndela...



... sal y avanza por el pasillo hasta que llegues a una sala con tablas en el suelo.



Estas tablas debes quemarlas usando la antorcha. Cuando se hayan quemado, desciende por el hueco que ha quedado y llegarás a otra hbitación en la que está el pergamino musical.



Para abandonar la sala trepa hasta un hueco en la pared...



... y abre la puerta. Avanza por el escenario hasta llegar a la sala de las serpientes. Una vez allí escala los bloques y dirígete de nuevo al balcón. Una vez allí entra por la puerta que hay a un lado y utiliza el pergamino musical. Se abrirá una puerta secreta.



Por la que debes salir. Recorre el pasillo hasta el final: encontrarás una cadena.



Acciónala y se abrirá una puerta de la sala principal. Ve hacia allí y avanza hasta el próximo nivel.

HALL OF DEMETRIUS

Entra en la sala principal y coge el pasillo que hay a la derecha.



Avanza hasta encontrar el Nudo de Faros... recógelo.



Y regresa a la sala principal. Ve al frente y sube por los pasillos...



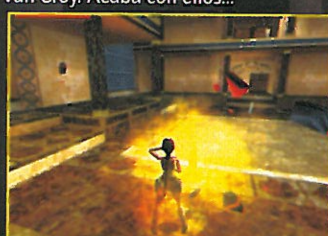
... recoge el pergamino...



... y verás una secuencia en la que de nuevo aparece el Doctor Van Croy.



Al acabar te atacarán los esbirros de Van Croy. Acaba con ellos...



... y regresa al lugar donde sucede la secuencia. Arrastra el faro siguiendo las marcas...



... y verás cómo se abre ante una puerta.



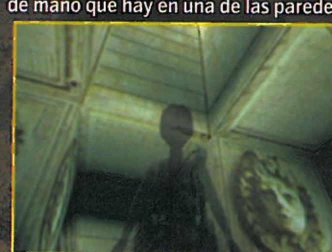
Avanza por el pasillo hasta llegar al foso con agua, lánzate y nada hasta la fase Coastal Ruins.



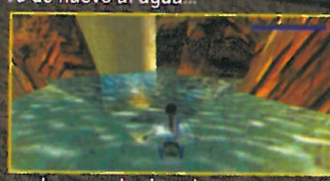
Más adelante encontrarás las gafas de Van Croy rotas: cógelas y continúa.



Sal al exterior utilizando unas escaleras de mano que hay en una de las paredes.



Ve de nuevo al agua...



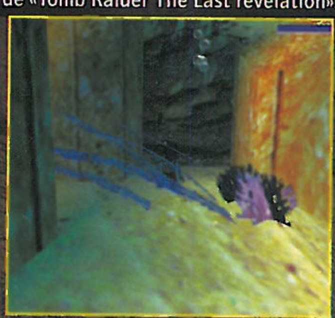
... y busca a la derecha una pequeña abertura en la pared, entre las rocas.



Sumérgete y bucea por la caverna submarina hasta llegar a una zona en la que encontrarás dos columnas...



... que debes atravesar. De este modo comenzará la carga del próximo nivel de «Tomb Raider The Last revelation».

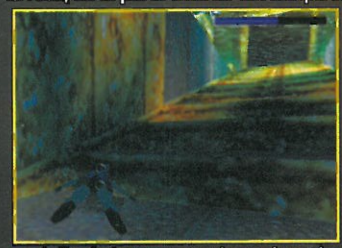


TEMPLE OF ISIS


Al entrar verás una especie de ruinas submarinas custodiadas por un gran tiburón que no dudará lo más mínimo en atacarte. Esquívalo y ve hacia el centro del templo. Verás una especie de puerta de madera...


... y a ambos lados unos huecos en la pared. Entra por cada uno de ellos y coloca el Nudo de Faros y el Pilar de Faros...


... en sus respectivos lugares. Una vez hecho esto, nada hacia una abertura en la roca, en la parte inferior del templo...


... al final de un corredor submarino llegarás a una sala en la que verás, a ambos lados, unas estatuas.


Te atacará un esqueleto que intentará impedirte que llegues hasta el hueco que hay entre las estatuas.

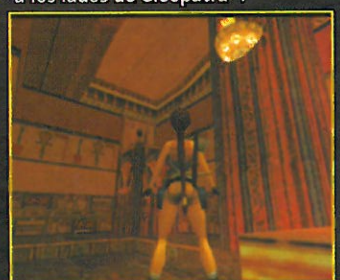

Una vez que acabes con él, tírate de nuevo al agua y nada hasta llegar a una nueva habitación en la que hay tres puertas de piedra que debes...


... abrir. Entra por la que hay a la derecha: te conducirá a otra estancia. Allí te toparás con tres escaleras y un foso de agua en el centro.

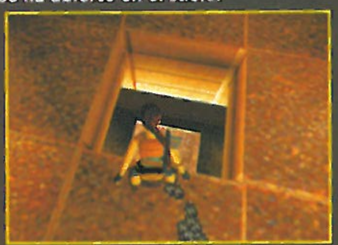

Allí debes matar a una criatura voladora. Registra las cajas –disparándolas– y continúa por las escaleras que hay a la izquierda.

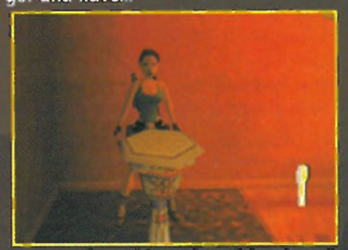

Éstas te conducen a otra habitación en la que te encontrarás con una estatua de Cleopatra.


La puerta se cerrará tras tu paso. Ahora debes dirigirte al fondo de la sala y trepar a unos bloques de piedra –a los lados de Cleopatra–.


Y una vez arriba de éstos, coje los escarabajos incrustados en la pared con la ayuda de la palanca. Una vez que los has recogido verás cómo la sala se llena de escarabajos. Baja deprisa y ve hacia los bloques que han aparecido a ambos lados de la sala.

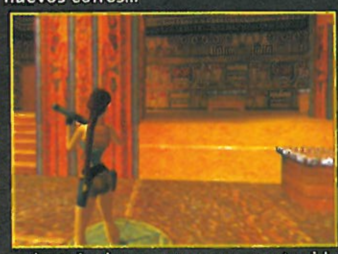

Ve de uno a otro pulsando dos grandes botones en la pared. Cuando lo hayas conseguido baja y busca un hueco que se ha abierto en el suelo.


Introdúcete por el agujero, llegarás a una salita en la que tendrás que recoger una llave...

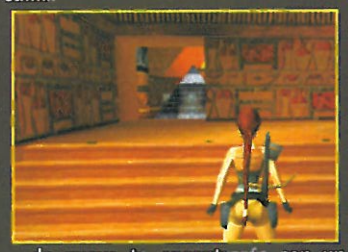

... a continuación pulsa el botón y la puerta que anteriormente se cerró volverá a abrirse.


Vuelve por donde has venido y trepa por el pilar. No pares hasta llegar a la sala de las tres escaleras.

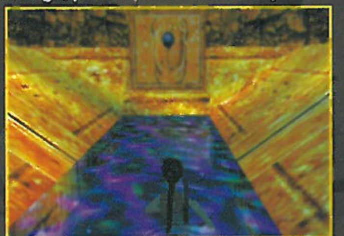

Aparecerá un esqueleto. Una vez aniquilado, ve por las escaleras centrales y llegarás a una cámara con cuatro nuevos cofres...

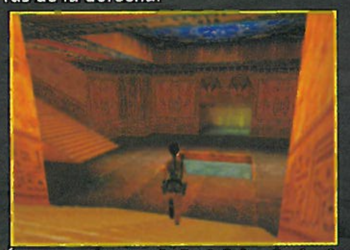

... destrúyelos y recoge su contenido.

Verás una puerta por la que debes salir...


... de nuevo te encontrarás con un esqueleto: acaba con él y habrás llegado a una sala en la que en su interior hay una pirámide. Debes colocar un escarabajo en uno de sus laterales. Una vez completado, dirígete a un hueco que hay a la derecha de la pirámide...


... entra por él. Tu objetivo ahora es conseguir el escarabajo que hay incrustado en la pared sin que las llamas acaben contigo, por lo que debes darte prisa.


Una vez lo tengas en tu poder, debes regresar a la sala de la pirámide. De nuevo tienes que dirigirte a otra de las aberturas del suelo y conseguir un nuevo escarabajo. Regresa de nuevo y por último realiza la misma operación en el hueco situado a la iquierda de la pirámide. Ya recogidos los tres escarabajos, colócalos en la pirámine.
Regresa a la sala de las tres escaleras y abandona la cámara por las escaleras de la derecha.


Éstas conducen al nivel del palacio de Cleopatra. Una vez dentro contemplarás atónito un estanque de agua...



TEMPLE OF ISIS (CONT.)

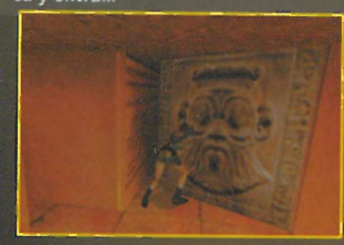
... donde te debes tirar. Nada en busca de un hueco en el suelo por el que debes entrar y hasta llegar a una salita en la que te encontrarás con un agujero en la pared: examínalo.



Regresa y ve hacia el fondo de la sala. Entra por la puerta de la izquierda y sube por la rampa...



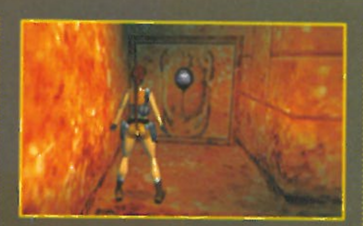
... que te conduce a una estancia que da paso a un balcón. Cuando te asomes serás sorprendido por un esqueleto: deshazte de él. Si examinas la sala encontrarás una puerta con una cara tallada: ábrela con ayuda de la palanca y entra...



más adelante hay una nueva puerta que debes abrir del mismo modo. aparecerá ante ti un oscuro túnel: continúa hasta que encuentres un agujero en el suelo.



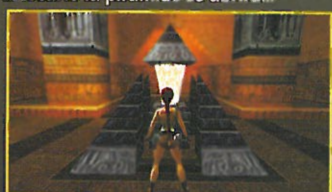
Salva tu partida y déjate caer por la rampa hasta llegar al aceite. Debes salir rápidamente de allí y recoger un escarabajo más.



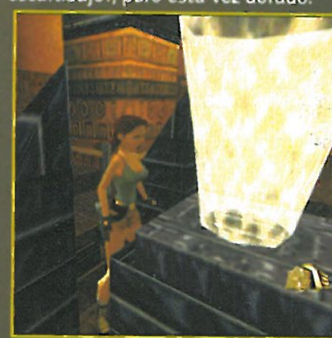
Regresa por donde has venido. No te detengas hasta llegar de nuevo al nivel anterior.



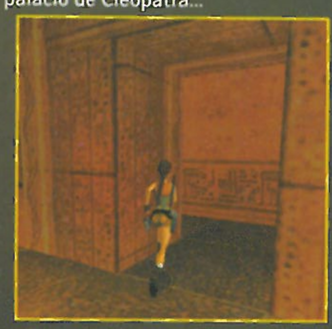
Una vez allí, vuelve a la sala donde encontraste la pirámide y coloca el último escarabajo en la ranura vacía. Al colocarlo la pirámide se abrirá...



... y podrás coger de su interior... ¡otro escarabajo!, pero esta vez dorado.



Una vez esté en tu poder, vuelve al palacio de Cleopatra...



CLEOPATRA'S PALACE

Atraviesa la sala y ve hacia otra que hay contigua en la que aparecen unas púas del suelo que te impiden pasar...



... en ese punto. Combina el escarabajo dorado que recogiste en la pirámide con la llave que encontraste anteriormente.



Una vez hecho esto utilízalo en la señal que tienes es el suelo –con forma de escarabajo–. El bicho avanzará desactivando las púas...



... pero no lo hagas hasta que no llegue a la próxima marca. Una vez que termine el recorrido recógelo. Y continúa por la izquierda. Encontrarás un cofre y en su interior una pieza de la armadura.



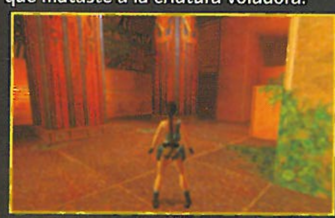
Al recogerlo despertará un esqueleto –ya sabes lo que debes hacer con él–. Regresa teniendo mucho cuidado de no herirte con las cuchillas. Vuelve sobre tus pasos y entra por la puerta que hay al lado de la palmera.



De nuevo aparecerá otro esqueleto, deshazte de él y sigue por la puerta de la derecha. Atraviesa el pasillo de los pinchos de la misma manera que el anterior y sigue otra vez a la derecha –de nuevo las cuchillas–. Entra en la sala, abre el cofre y recoge su contenido. Aparecerá otro esqueleto, sal de allí y ve de nuevo a la derecha hasta llegar a una gran cámara en la que al fondo hay otro cofre que debes registrar.



Verás cómo eres atacado por otra criatura voladora. Ve hacia el cofre y regístralo. Abandona la sala por la puerta que se abre en la misma pared. Utiliza de nuevo el escarabajo para desactivar los pinchos y poder acceder a un nuevo sarcófago que registrar. Una vez recogido el contenido, vuelve a la sala en al que mataste a la criatura voladora.



Al lado del pasillo por el que accedes hay una puerta: entra por ella y verás a una lado una manivela negra que debes accionar lazándote sobre ella –como ves en la imagen–...



... y verás cómo se abren las puertas. En esta misma sala hay un bloque en el centro: súbete a él y mira hacia la izquierda: verás un saliente al que debes agarrarte...



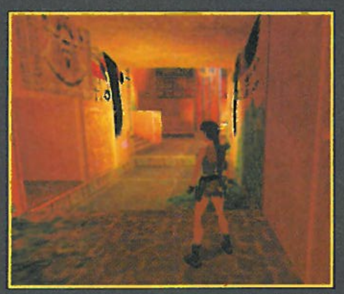
... y desplazarte lateralmente hasta llegar a una zona por la que puedas subir. Continúa por el pasillo que se abre ante ti y ve hacia la habitación contigua teniendo cuidado con las cuchillas que la custodian. Sigue avanzando hasta que llegues a una nueva cámara con un foso de agua. Ve hacia la izquierda y recoge del cofre otra pieza de la armadura.



Acaba con el esqueleto y regresa a la habitación anterior donde te quedaste colgado de la pared. Accede por la puerta que entraste: a la derecha verás una puerta que se ha abierto...

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

CLEOPATRA'S PALACE (CONT.)



... y que te da paso a otra habitación en la que hay varias cajas que reventar... y un nuevo cofre en el que encontrarás un Nudo de Faros.



Sal, gira a la izquierda y verás unas escaleras. Pasa de ellas –de momento– y ve hacia un pasillo por el que verás unas palmeras. Además hay unas escaleritas y en lo alto un lugar donde colocar el Nudo de Faros.



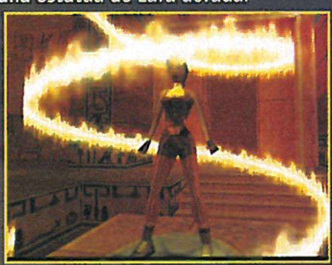
Al colocarlo se abrirá una puerta frente a ti donde verás unos pequeños bloques en el centro...



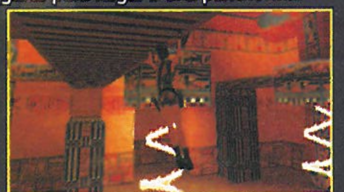
... súbete en el más cercano a la puerta. Verás cómo te envuelve una...



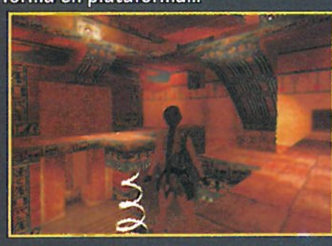
... espiral y en el otro bloque aparece una estatua de Lara dorada.



Ve hacia un bloque que hay a la derecha de la imagen y sube por él. Sobre éste encontrarás una pasarela de la que colgarte para llegar a una plataforma.



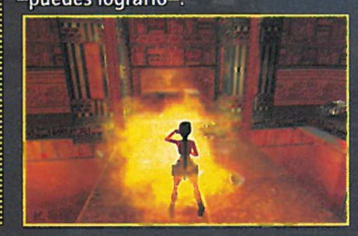
Una vez en ésta debes trepar a un nivel superior. Debes saltar de plataforma en plataforma...



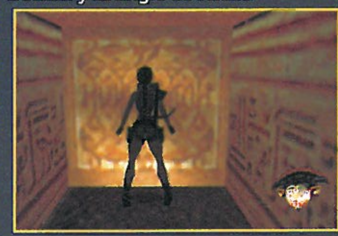
... cuando estés intentando lograr tu objetivo verás que baja tu energía. Esto se debe a que una criatura voladora está atacando la estatua de Lara. Esto es como si te hiriera a ti directamente. Mátala, pero no creas que será la única: hay tres en total. Una vez que te hayas librado de ellas, prosigue por donde te habías quedado. Debes saltar de plataforma para alcanzar un hueco que se abre en la pared.



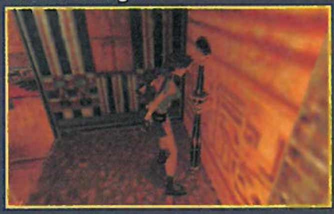
Éste conduce a una rampa por la que subirás para llegar a una pequeña salita abierta por el otro extremo desde la que tendrás que saltar a una plataforma central de no muy difícil acceso –puedes lograrlo–.



Allí debes activar una palanca que te abre las puertas para conseguir el Asa Dorada y la Efigie de Athos.



Salta hacia otro de los laterales de este nivel superior, combina el Asa Dorada con la Efigie de Athos para conseguir el guardián del portal y colocarlo en su lugar...



... se abrirá una puerta por la que debes pasar. Un esqueleto saldrá a tu encuentro. Avanza por el pasillo hasta que llegues a una puerta por la que al pasar resbalarás por una cuesta. Verás una secuencia... y una puerta se abrirá a la derecha: al lado del sillón en el que se sienta Lara...



... hay dos huecos. Entra por cualquiera de ellos, ya que te llevan al mismo lugar. Allí comienza una secuencia que da paso al próximo nivel.

CITY OF DEAD

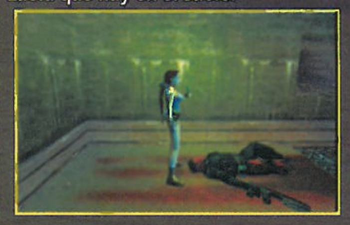
Una vez entres en la fase, acaba con todos los enemigos que encuentres en tu camino. Además debes terminar con una ametralladora que no para de dispararte...



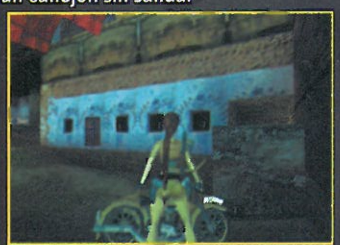
... una vez completada esta acción recoge el revólver que encontrarás en un bloque que se hay cerca de la puerta de uno de los edificios. A continuación móntate en la moto y recorre el nivel atropellando a tantos enemigos como te encuentres. En el primer cruce coge el camino de la derecha y sigue hasta que llegues a una puerta cerrada con una reja.



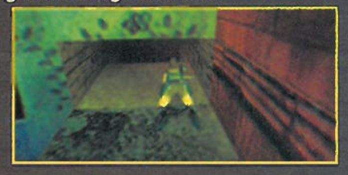
Cuando te encuentres en ese punto ve hacia el sur hasta que llegues a un edificio. Abre la puerta y arrastra el cadáver hasta que dejes libre una portezuela que hay en el suelo.



Ahora monta de nuevo en la moto y gira a la izquierda para más adelante, y de nuevo a la izquierda, llegar hasta un callejón sin salida.



Encontrarás un bloque de piedra con un hueco por el que tienes que entrar gateando sigilosamente.



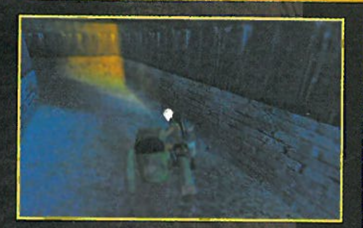
Aquí te encontrarás con una palanca que debes activar. Al hacerlo verás cómo se abre la portezuela que encontraste en la habitación anterior. Móntate de nuevo en la moto y ve en busca de un lugar en el que encuentras una especie de barrera...



... coge impulso y sube a la plataforma. Por el peso de la moto romperás el suelo y caerás a un pasadizo.

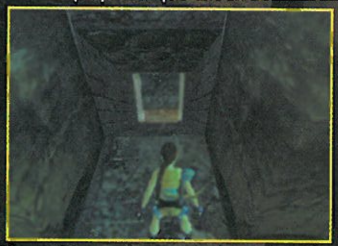
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

CITY OF DEAD (CONT.)

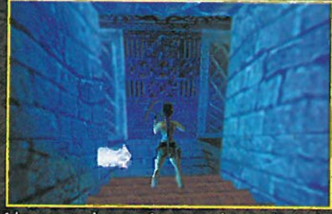

Recorre el pasadizo y verás al final de un pequeño agujero por el que debes meterte... con decisión.

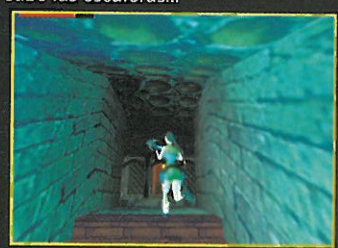

Recórrelo y verás un foso con agua. Sal del agua y continúa hasta encontrar una sala con arcos.

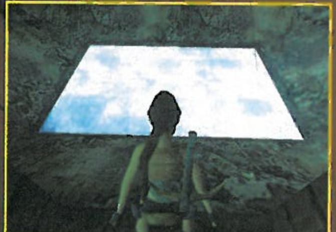

Saldrán a recibirte unos murciélagos: mátalos y continúa recogiendo los objetos que encuentres hasta llegar a una rampa por la que debes deslizarte.


Llegarás a un lugar en el que hay dos pasillos: puedes coger cualquiera de ellos, hasta que te topes con unas escaleras. En la parte derecha hay un pequeño saliente del que debes colgarte y desplazarte lateralmente...

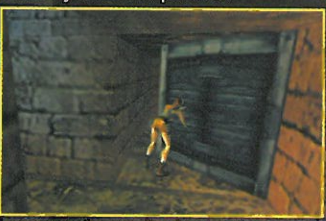

... hasta un lugar por el que puedas subir. Una vez arriba, verás un hueco en la pared en el que hay una bola azul: coge el revólver con la mira láser y dispárala.


Al romperla verás que de su interior sale un fantasma de color azul. Baja y sube las escaleras...


... al otro lado verás una rampa. Deslízate por ella –mientras te persigue el fantasma– hasta que llegues al agua. Éste desaparecerá en el momento en que entres en contacto con el líquido elemento. La corriente te arrastrará hasta un hueco por el que tendrás que avanzar buceando. Una vez fuera del agua verás una abertura por la que entrar. Una vez completado esto, sube las escaleras del fondo de la sala. Reconocerás el lugar... pero algo ha cambiado: el agua se ha convertido en hielo.


Atraviesa el hielo y activa la palanca que abre la sala en la que viste la esfera del fantasma.

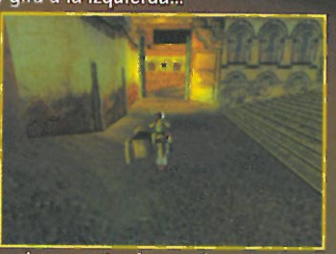

Ve hacia la sala anterior y entra por la puerta que has abierto. Sube y ve al pasillo de la derecha, te encontrarás con una puerta azul que debes abrir con la ayuda de la palanca.

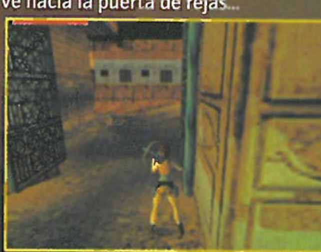

Encontrarás un botiquín. Para salir, sube por los bloques que hay a la izquierda de la puerta. Arriba hay una abertura por la que puedes entrar...


... cuélgate de la pared: desplázate por ella hasta llegar a un lugar por el que puedas subirte.


Una vez arriba gírate y verás un interruptor... salta para activarlo.


Así abrirás la puerta de rejas. Acaba con los enemigos y busca la moto. Una vez que la encuentres, móntate en ella y gira a la izquierda...


.... choca contra la pared y atraviésala. Ve hacia la puerta de rejas...


... baja con la moto por el agujero y sube las escaleras hasta el final.

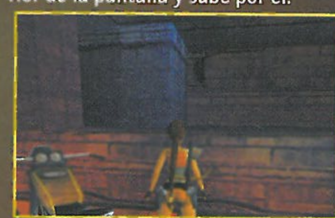

Te encontrarás una rampa por la que debes subir y coger impulso para alcanzar el otro lado.


Bájate de la moto y avanza hasta llegar a un lugar en el que encontrarás un agujero a la izquierda por el que debes entrar. Allí te toparás con unos murciélagos y una palanca que hay necesariamente que accionar.

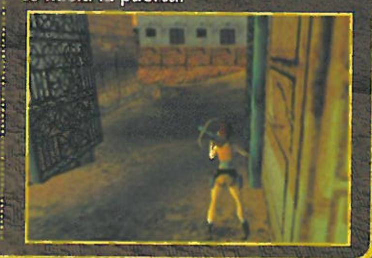
Tras acabar con los murciélagos y después de accionar la palanca, vuelve a montarte en la moto y ve por la rampa hasta llegar a las escaleras. Arriba del todo. Desde allí, dirígete por la rampa de la derecha...


... y métete por el hueco. Regresarás a la sala en la que te encontraste con el cuerpo muerto. Agáchate para entrar por el hueco pequeño –te conduce a un pasillo–, debes recorrerlo hasta el final donde verás una palanca que hay que activar. Coge la moto –otra vez– y desciende hasta la primera planta.


Busca un bloque azul en la parte superior de la pantalla y sube por él.


Sigue subiendo, avanza por el pasillo y continúa hasta que llegues a un lugar desde el que avistes una ametralladora. Ve por una puerta que verás a la derecha, allí te encontrarás con el arma y un bidón...


... dispara al bidón: harás saltar por los aires las ametralladoras. Avanza hasta la plataforma desde la que saltarás a la siguiente. Dirígete inmediatamente al norte y verás una palanca: actívala. Completado esto se abrirá una puerta justo enfrente de la sala del cadáver. Para terminar la fase, móntate de nuevo en la moto y dirígete hacia la puerta.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

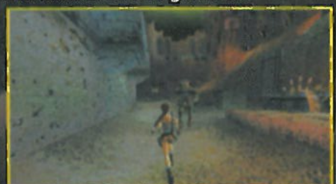
CHAMBERS OF TULUN


Conduce hasta llegar al primer cruce, gira a la izquierda y a continuación salta el foso. Sigue hasta llegar a la entrada de un túnel...


... allí verás una plataforma por la que debes subir...


... pero antes extermina el insecto volador que te atacará. Una vez arriba mira a la derecha y verás una puerta. Sube por la zona exterior de la rampa azul... no es difícil.


Atraviesa la puerta y te encontrarás un pasillo, recórrelo y al final te podrás recoger bengalas, botiquines y munición de revólver y ballesta. Regresa al lugar donde dejaste la moto. Una vez allí avanza hasta el final de la calle. Te encontrarás con un guardia...


... al que no puedes eliminar. Vuelve sobre tus pasos –mientras te persigue el guardián– hasta que llegues a la mezquita...


... una vez aquí atraviesa el patio hasta el fondo donde verás unas plataformas en ambos lados de la puerta. Sube por ellas.

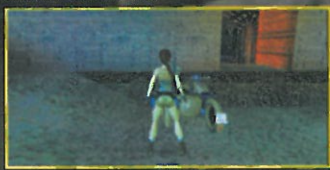

Debes saltar a la plataforma de enfrente. Desde allí mira a la izquierda y descubrirás una brecha en el muro a la que te puedes agarrar. Desplázate lateralmente hasta una zona por la que puedas subir a la plataforma. A la derecha verás una columna. Agárrate a ella para acceder al otro lado.


Al fondo –a la izquierda– te encontrarás una puerta. Entra y sube hasta llegar al tejado donde verás una palanca que debes activar: ahora se cerrarán las puertas de la mezquita...


... y dejarás cautivo al guardián. Hecho esto, gírate y salta a la plataforma de la derecha. Frente a ti hallarás una cuerda a la que puedes agarrarte. Balancéate hacia la derecha...


... hasta que puedas alcanzar la azotea. Mata al guardia y baja por el agujero de la izquierda...


... que te conduce al mismo lugar en el que dejaste la moto. Condúcela hasta la boca del túnel...


... baja de la moto y dirígete al lugar donde encontraste al guardián. Una vez allí busca una rueda de madera...


... y gírala. Con esto abrirás la puerta que da acceso al próximo nivel.

CITADEL GATE

Baja del bloque en el que empieza el nivel y habla con el sargento Azziz...

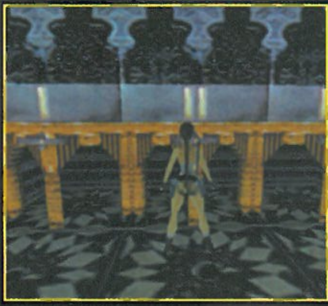

... te contará que sus hombres han sido atacados por una especie de monstruo y que tiene sitiado el pueblo con explosivos. Te dará una serie de instrucciones que debes obedecer. Avanza... te encontrarás con la bestia. Corre lo más rápido de puedas hacia el fondo...


... te perseguirá una lluvia de langostas que debes matar. Sigue hasta que llegues a una zona teñida de azul...

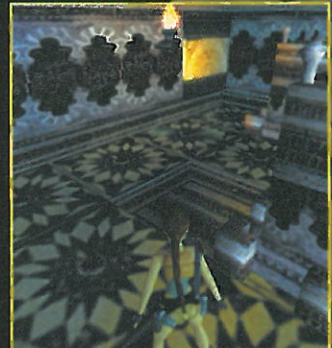

... a una plataforma que se encuentra a la derecha. Sigue caminando hasta llegar a un lugar en el que encontrarás una rampa y una cuerda.


Sube al bloque y mata al cocodrilo que sale a tu encuentro. Ve al otro lado del bloque y verás una secuencia.


Ya en el suelo, ve hacia la pared del fondo –en la hay tres interruptores–. Pulsa el interruptor del centro...


... gírate y ve hacia la izquierda donde arriba verás una plataforma por la que debes subir. Una vez arriba verás una palanca que hay que accionar.

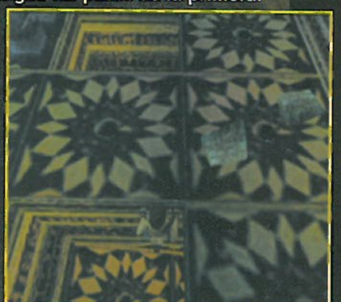

Hecho esto, baja al suelo de nuevo y acciona la palanca de la izquierda. Verás cómo la urna más cercana a ti se mueve y deja un hueco libre...



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

CITADEL GATE (CONT.)

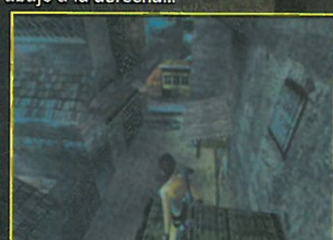
... haz lo mismo con la palanca de la derecha y verás cómo la segunda urna sigue los pasos de la primera.



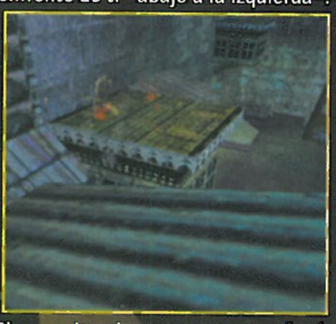
Entra por el hueco que ha dejado, acciona la palanca rota con la barra. A continuación, métete en el otro agujero y acciona el mecanismo...



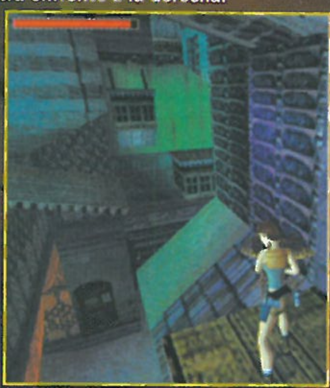
... para abrir una puerta. Regresa al nivel superior y entra por ella, sube la rampa y al final de ésta verás otra secuencia en la que te muestran una cuerda. Lánzate hacia ella y agárrate fuerte. Ahora sólo tienes que balancearte hasta llegar a la plataforma situada enfrente. Una vez allí, salta hacia el tejadillo que hay abajo a la derecha...



... y de éste a un nivel superior que aparece a tu derecha. Salta a la plataforma de enfrente y de allí haz lo mismo sobre la que hay situada justo enfrente de ti –abajo a la izquierda–.



Sigue saltando, pero esta vez hazlo sobre una nueva que hay a la derecha. De esta, dirígete a otra que se encuentra enfrente a la derecha.



Una vez en ella podrás ver una puerta con una luz anaranjada. Dirígete a ella con decisión...



Atraviesa el pasillo...



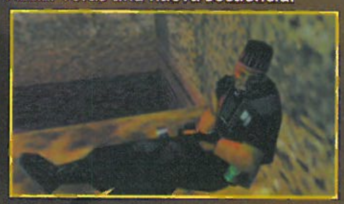
... y al final salta a la derecha donde te encontrarás de bruces con un coche volcado y en llamas. Destrás de él recoge un bidón de óxido nitroso –que te será muy útil para la moto–.



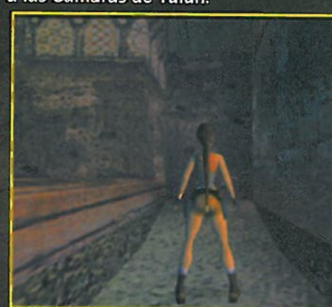
Coge carrerilla y salta hacia la plataforma en la que se encuentra el taxi volcado.



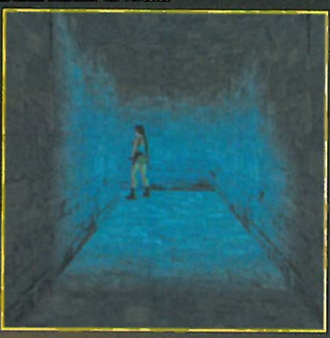
Ve hacia la izquierda del taxi en busca de la bestia. Corre lo más rápido que puedas, hasta encontrar al sargento Azziz. Verás una nueva secuencia.



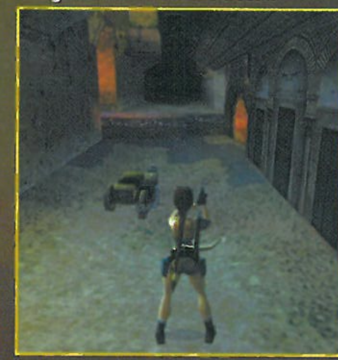
Terminada ésta ve hacia el hueco por el que entraste en el nivel y que da acceso a las Cámaras de Tulun.



Baja las escaleras y dirígete a la derecha... hasta el final.



Sube por el bloque para poder salir y recoge la moto con el sidecar.



Ve hacia el túnel que te dará paso al siguiente nivel.

CHAMBERS OF TULUN II

Baja por el muro utilizando la escalera de mano y ve a la derecha.



Recorre el pasillo y escala hasta que llegues a lo más alto...



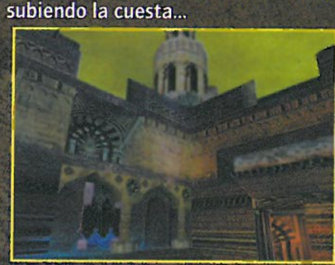
... sigue hasta que aparezcas en un lugar en el que encontrarás una especie de rueda de madera que debes accionar. Pero ten cuidado, ya que te atacará una especie de guardián dorado gigante muy peligroso.



Una vez completado esto, regresa a la calle donde dejaste la moto.



Móntate en ella, ve calle arriba subiendo la cuesta...



... hacia el próximo lugar que será el de las trincheras.

Como si de la Primera Guerra Mundial se tratara, Lara se dirige a las trincheras para seguir su cruzada contra el maligno espíritu que despertó de su milenario letargo. Y es que a pesar de la dureza de su epopeya egipcia, Lara sigue con ganas de terminar con la amenaza...

CENTRO MAIL

www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque
te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.



Porque
tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



Porque
con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.

Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.

Porque
nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.



Porque
siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.

y porque
somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España.

superofertas del mes
[del 1 al 31 de Marzo]

IMPUESTOS INCLUIDOS

PC CD-ROM

FLIGHT SIMULATOR 2000



~~9.990~~ 6.990

THRUSTMASTER TOP GUN



~~5.990~~ 2.990

NINTENDO 64

CONTROL PAD THRUSTMASTER STINGRAY 64



~~6.990~~ 990

TUROK: RAGE WARS



~~8.490~~ 5.490

PLAYSTATION

CARMAGEDDON (RED BLOOD)



~~8.490~~ 4.990

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



~~9.490~~ 8.490

ISS PRO EVOLUTION



~~9.490~~ 8.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS



~~8.990~~ 5.990

TOMB RAIDER III



~~8.990~~ 5.990

DREAMCAST

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



~~8.990~~ 6.990

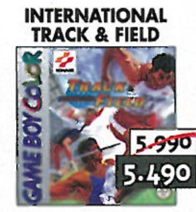
MONACO G. P. RACING SIMULATION 2



~~8.990~~ 6.990

GAME BOY

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



~~5.990~~ 5.490

TOY STORY 2



~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- **Elda** Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa. Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía** C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

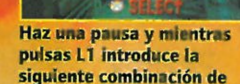
VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

Apocalypse



Activar trucos



Haz una pausa y mientras pulsas L1 introduce la siguiente combinación de botones:

Ver frames por segundo



Abajo, Abajo y Triángulo.

Invencible





Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha y Abajo.

Todas las armas



Cuadrado, Círculo, Arriba Abajo, X y Cuadrado.

Elegir nivel







Triángulo, Arriba, X y Abajo.

Medal of Honor

Todos los niveles





Estas son las contraseñas que debes introducir en el menú de opciones para acceder a los diferentes niveles del juego:
Nivel 1: RETTUNG; Nivel 2: ZERSIOREN; Nivel 3: BOOTSINKT; Nivel 4: SENFGAS; Nivel 5: SCHWERES; Nivel 6: SICHERUNG; Nivel 7: EINSICKERN; Nivel 8: GESAMTHEIT

Invencible





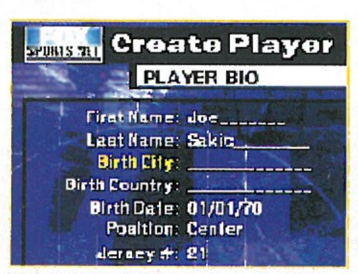
Introduce MOSTMEDALS como *password* para obtener la invencibilidad total.

NHL 2000



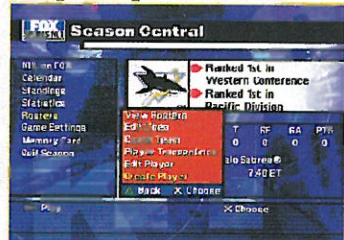
Súper jugadores





Entra en la pantalla de *Create a Player* e introduce Joe Sakic como nombre. A la pregunta de confirmación contesta que sí. A partir de ahora tienes a tu disposición un súper jugador de cualidades increíbles.

Súper portero



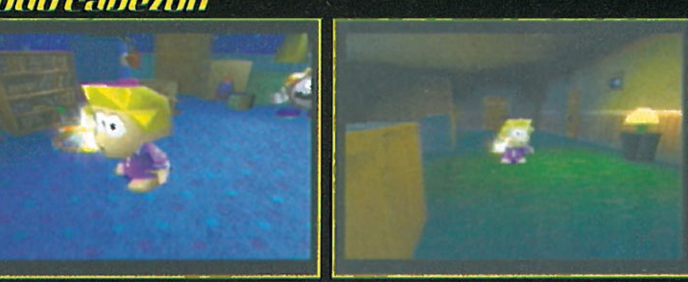


De la misma manera que el truco anterior, introduce como nombre Patrick Roy para obtener un súper portero que parará todas las pastillas.

40 Winks



Modo cabezón



Pulsa Select y L1, Arriba, Derecha, L2 y Arriba. Ahora suelta Select e inmediatamente vuelve a presionar L1, Arriba, Derecha, L2 y Arriba.

Todas las dream keys



Haz una pausa en el juego y pulsa Círculo, L1, L2, L1 y L2. Ahora todas las llaves se añadirán a tu marcador.

Todos los winks



De la misma manera que el anterior pulsa Select y presiona Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha y Derecha.

Recuperar vidas



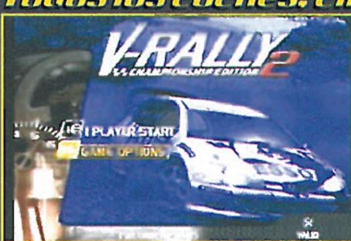
Para no contabilizar las vidas perdidas, pulsa Select y presiona L1, Arriba, Derecha, L2 y Arriba.

Recuperar lunas

Pulsa Select y presiona Arriba, L2, Izquierda, R2 e Izquierda.

V-Rally 2

Todos los coches, circuitos y niveles









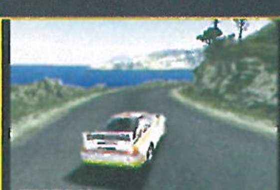
Si dentro de la pantalla de progresión del juego –en el menú de opciones– pulsamos L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X + Select, obtendremos todos los coches, circuitos y modos de dificultad. ¿Para qué tanto jugar?











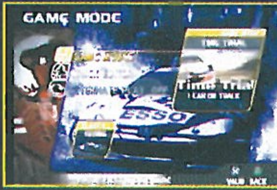




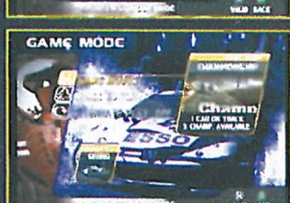








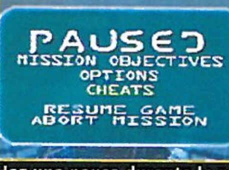






Armorines Swarm

Acceso a todos los niveles







Haz una pausa durante la partida e introduce en *cheats menu* la palabra SKIPPY, aborta la misión y comienza de nuevo, verás que puedes visitar todos los niveles del cartucho sin esfuerzo.

Acceso a todos los trucos







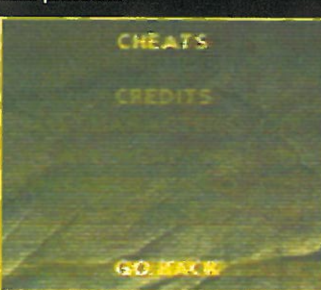
De nuevo, usa el mismo procedimiento que en el truco anterior e introduce GOLDENPIE para activar trucos como, invencibilidad, munición infinita, modo dibujo a lápiz o armas para dar y tomar...

Turok Rage Wars

Menu Cheats

Sólo tienes que pulsar Z en la pantalla principal. Así podrás desbloquearlos según vayas sumando puntos en las distintas pruebas...





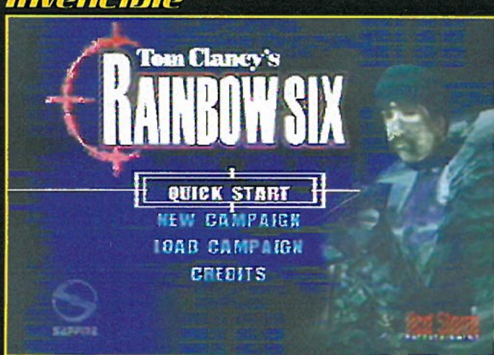




Rainbow Six



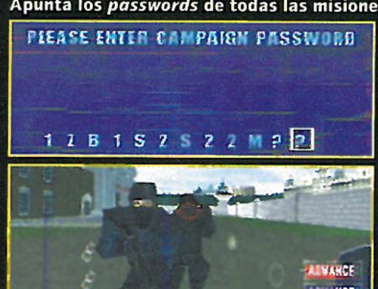
Invencible



Para obtener una total inmunidad sobre tus enemigos realiza esta combinación de botones en la pantalla de presentación: C-Derecha, entonces pulsa a la vez Z , B y R1.

Todos los niveles

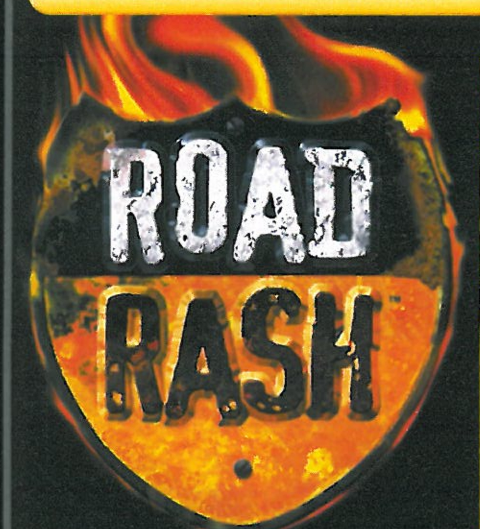
Apunta los *passwords* de todas las misiones...



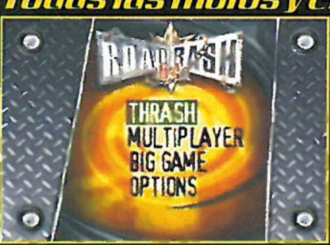
Nivel	Password
Red Wolf:	1ZB1S2S22M??
Sun Devil:	BJBBC3S225??
Eagle Watch:	BZBBSMS22888
Ghost Dance:	CJDCCQS2F288
Fire Walk:	CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den:	DJBDCYS2F5??
Deep Magic:	DZBDS8S2F???
Lone Fox:	2JB2D1S2G2??
Black Star:	2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow:	FJDFD3S2G5??
Mystic Tiger:	FZDFTMS2G888



Road Rash 64



Todas las motos y circuitos







Para obtenerlas sólo tienes que pulsar en el menú principal C-Arriba, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, L, R, C-Abajo y Z.







Trajes alternativos





Presiona arriba o abajo durante la elección de moto y la indumentaria de tu piloto cambiará, casi, por completo.

Contraseñas para todos los niveles







Stage 2: Derecha, C-Derecha, Z, Derecha, Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda y C-Arriba; **Stage 3:** Derecha, C-Derecha (x3), Derecha, C-Izquierda, C-Abajo y Z; **Stage 4:** Derecha, C-Derecha, Abajo-C-Izquierda-C-Derecha (x2), Z e Izquierda; **Stage 5:** Z, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha (x2), Z e Izquierda.

WCW Mayhem

Todos los luchadores









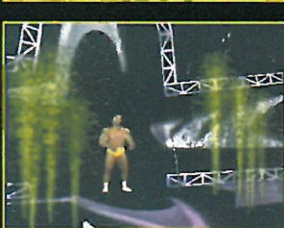


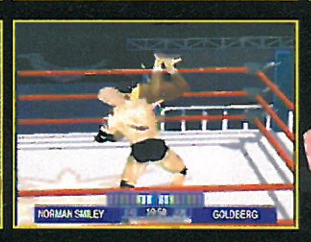
Para obtener a todos lo luchadores escribe **PLYHDNGYS** en la pantalla de *Pay Per View password*.





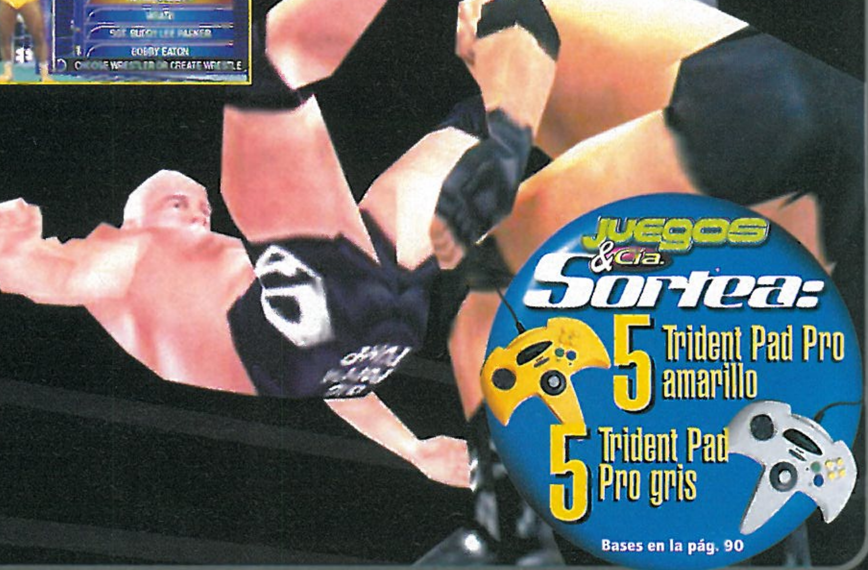












ANTZ

Los problemas sentimentales de Z y la princesa del hormiguero son un buen motivo para tirarnos muchas horas frente a la pantalla de nuestra portátil preferida.

Todos los niveles







Con las siguientes contraseñas tendrás acceso a cualquier nivel. Sólo debes utilizarlas en el menú Contraseña.

Nivel 2



BCCB

Nivel 3





DQGH

Nivel 4





HGGF

Nivel 5











NBFG

Nivel 6

KGBF

Nivel 7

QGJJ

Nivel 8



GQHG

Nivel 9



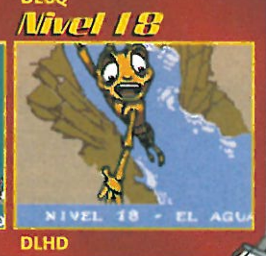
FLDP

Nivel 10



KGQQ

Nivel 11



DLGQ

Nivel 12

CBHG

Nivel 13

JBJG

Nivel 14

PLDP

Nivel 15

LFGB

Nivel 17

CLPG

Nivel 18

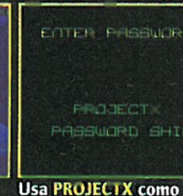
DLHD

Asteroids

El clásico de toda la vida lleva en sus carnes un montón de versiones para otras tantas consolas.



Classic Asteroids



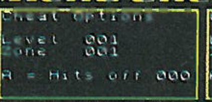
Usa como contraseña **QRTREATR** en la pantalla de *password* y podrás disfrutar del «Asteroids» clásico.

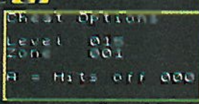
Excaliber Ship



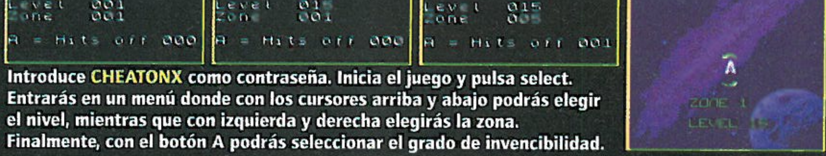
Usa **PROJECTX** como contraseña y podrás utilizar la nave Escalibur.

Menu Cheat









Introduce **CHEATONX** como contraseña. Inicia el juego y pulsa select. Entrarás en un menú donde con los cursores arriba y abajo podrás elegir el nivel, mientras que con izquierda y derecha elegirás la zona. Finalmente, con el botón A podrás seleccionar el grado de invencibilidad.

Todos los niveles

Utilizando las siguientes contraseñas en el menú *password* accederás directamente:

Zona 2 .... **SPACEVAC**
Zona 3 .... **STARSBRN**
Zona 4 .... **WORMSIGN**
Zona 5 .... **INCOMING**

Top Gear Pocket

Genial cartucho con *rumble pack* y todo...

Todos los Gold Trophies









La contraseña para conseguir todos los coches y participar en todas las carreras *Old Trophies* es **YQX-%Z.**

Sonic Adventure

La mascota de Sega cuenta con un juego impresionante que nada tiene que envidiar a los viejos clásicos de Mega Drive, Master System, Game Gear y Mega CD. ¡¡¡Seeeegaaaaaaaa!!!

Fondos de pantalla para PC

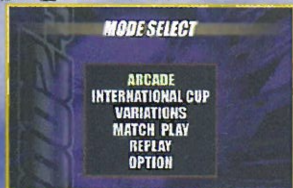


Si introduces El CD de «Sonic Adventure» en un Pc verás numeroso material gráfico de todos los personajes del juego. Utilízalo para tus fondos de Windows... por ejemplo.

Virtua Striker 2: Versión 2000.1

El mejor juego que existe sobre el deporte rey en Dreamcast tiene más secretos de los que imaginabas. Sólo falta que estos truquillos funcionen con la recreativa... ¿eh?

Jugar con MVP Yuki Chan team







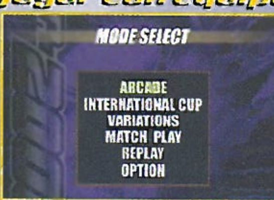




Elige Modo Arcade y pulsa Start sobre los siguientes equipos: Yugoslavia, USA, Korea e Italy. Ahora verás aparecer un equipo en la parte superior izquierda de la pantalla. selecciónalo y entra a jugar..

Jugar con equipo MVP Genki











Elige Modo Arcade y pulsa Start sobre los siguientes equipos: Yugoslavia, USA, Korea, Italy. Ahora verás aparecer un equipo en la parte superior izquierda de la pantalla. Pulsa A sobre él mientras presionas Start.

Uniformes alternativos





Selecciona el modo Arcade y cuando quieras elegir un equipo pulsa X + Y + A. Por ejemplo, aquí aparece el segundo traje de España.

Juega con el equipo FC Sega









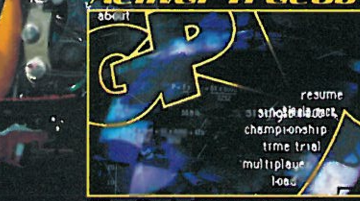
Elige el modo Arcade y pulsa Start sobre: Francia, Chile, South Africa, England, Germany y Argentina. Ahora verás aparecer el FC Sega —compuesto por los programadores del juego— en la parte superior.



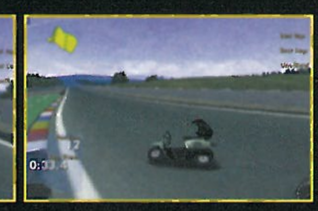
GP 500

Alex Crivillé nos pone las pilas y se sube a un simulador tan complejo como real. Utilizad estos trucos si no ganáis ningún campeonato...

Activar Trucos







Elige *Single Race* y pon como nombre del piloto:

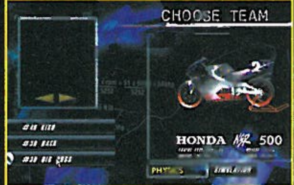
Con !scooter! podrás pilotar una Vespa Primavera de 125 cc.



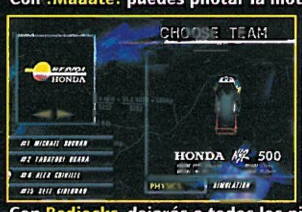


Con !Maaate! puedes pilotar la moto que Doohan utilizó en el 94.



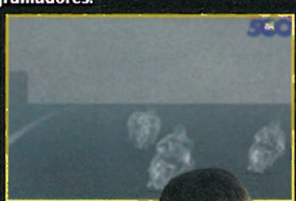


Con beamteam, aparecerán las motos y los diseños creados por los programadores.





Con Redjocks, dejarás a todos los pilotos en calzoncillos, como lo oyes.



Con Ghostriders, transformarás a todos los pilotos en fantasmas transparentes...

Rail Road Tycoon II

¡Mira que son divertidos estos trenecitos!



Victoria de oro



Escribiendo BigfootGold ganarás el oro.

Victoria de plata



Escribiendo BigfootSilver también ganarás, pero con categoría de plata.

Bronce

Resultado contrario





Con BigfootBronze ganarás con categoría de bronce.



Para obtener el resultado contrario bastará con escribir BoBo.

Un millón de dólares



Para tener un millón de dólares escribe King of the Hill.

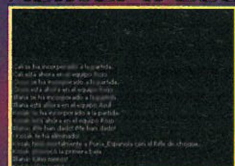
Velocidad

Con Speed Racer doblarás la velocidad de tus trenes.

Unreal Tournament

¿Que no habéis jugado todavía a esta maravilla?...

Activar trucos




Como en la mayoría de este tipo de juegos, la consola de sistema se activa pulsando "ñ" –sólo en *Torneo de Unreal*–. Ahora debemos escribir IAMTHEONE.

Modo Dios




Para activarlo escribe god en la consola... ¡ahora eres indestructible!

Volador

Para poder dar saltos interminables escribe Fly.

Todas las armas








Para obtenerlas sólo hay que escribir en la consola de sistema LOADED.

Test Drive 5

Una de las sagas clásicas del videojuego pierde gas por el paso del tiempo. Pero de sus trucos no hay quién nos salve...

Activar Trucos





Para activar los trucos debes entrar en el menú *options* y escribir los siguientes códigos:

Coches de policía

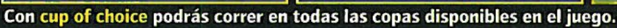


Para obtener los coches de policía escribe i carry a badge.

Todas las copas



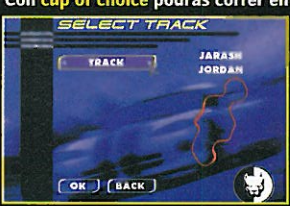
Con cup of choice podrás correr en todas las copas disponibles en el juego.



Todos los coches y circuitos



Con i have the key abrirás todos los coches y circuitos sin esfuerzo.





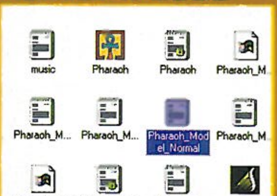


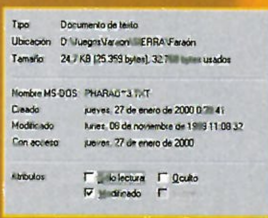


Faraón

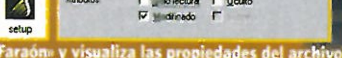
Maravilloso el ejercicio de estrategia egipcia que Sierra ha llevado a cabo en «Faraón». La pena es que con estos trucos terminemos rápido...

Activar trucos





Dirígete al directorio raíz de «Faraón» y visualiza las propiedades del archivo Pharaohs_Model_Normal. Desactiva el atributo de *Sólo Lectura*.



Victoria instantánea







Durante el Juego pulsa simultáneamente Control + Alt + Shift. Verás un cuadro de diálogo. Escribe Pharaohs Tomb y ganarás de forma instantánea.

Construcción más rápida





Activa de nuevo el cuadro de diálogo y escribe Living Large: verás cómo las residencias progresan de una forma más rápida...

SIN

Pulsando la tecla "ñ" activarás la consola de sistema.

Energía







Escribiendo health 999 obtendrás 999 unidades de energía.

Armas

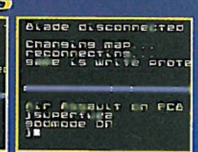




Con wuss tendrás todas las armas.







Modo Dios

Para activar el modo dios escribe superfuzz.

Listas de éxitos

Por sistemas



Playstation

1. Tomb Raider The Last Revelation — Eidos
2. Final Fantasy VIII — Squaresoft
3. Legacy of Kain: Soul Reaver — Crystal Dinamics



Nintendo 64

1. Donkey Kong 64 — Nintendo
2. Rayman 2 — Ubi Soft
3. The Legend of Zelda — Nintendo



Game Boy Color

1. Pokémon — Nintendo
2. Mr. Nutz — Infogrames
3. ISS Pro'99 — Konami



Dreamcast

1. Soul Calibur — Namco
2. The House of the Dead 2 — Sega
3. Sega Rally 2 Championship — Sega



PC

1. Fifa 2000 — EA Sports
2. Tomb Raider The Last Revelation — Eidos
3. PC Fútbol 2000 — Dinamic Multimedia





Nuestro nº 1

Tomb Raider The Last Revelation

Las aventuras de nuestra monumental Lara sirven de inspiración a una buena parte de todos nosotros. No en vano la habéis considerado el mejor videojuego del mes. A pesar de todo, el reciente anuncio de su llegada a Dreamcast y Game Boy Color solo servirá para que la unanimidad de vuestros votos vuelva a ser total.



Por países



E.E.U.U.



1. The Sims — Maxis



Japón



1. Bio Hazard Gun Survivor — Capcom



Inglaterra

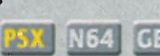


1. Gran Turismo 2 — Sony

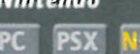
Vuestro Top 10

↑ Sube — Se mantiene →

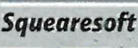
↓ Baja — Nueva entrada N



1 Tomb Raider The Last Revelation — *Eidos* — PC PSX N64 GBC DC — N



2 Donkey Kong 64 — *Nintendo* — PC PSX N64 GBC DC — N



3 Final Fantasy VIII — *Squearesoft* — PC PSX N64 GBC DC — ↓




4 Fifa 2000 — *EA Sports* — PC PSX N64 GBC DC — N

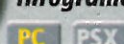
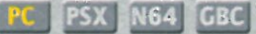
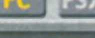
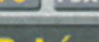



5 Rayman 2 — *Ubi Soft* — PC PSX N64 GBC DC — N

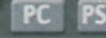




6 Driver — *GT Interactive* — PC PSX N64 GBC DC — N

7 Outcast — *Infogrames* — PC PSX N64 GBC DC — N

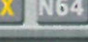


8 Pokémon — *Nintendo* — PC PSX N64 GBC DC — N



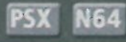









9 Soul Reaver — *Crystal Dinamics* — PC PSX N64 GBC DC — N






10 Soul Calibur — *Namco* — PC PSX N64 GBC DC — ↓

Técnico

Compatibilidad

Tengo una PK7 Light Gun y me gustaría saber cuántos juegos son compatibles con mi pistola.
He oído hablar del «Resident Evil: Gun Survivor» y me gustaría saber si será compatible con la PK7 Light Gun y cuál es su fecha de salida.

Anónimo (Guipuzkoa)

Hola, la PK7 Light Gun es una de las mejores pistolas del mercado porque puede vibrar, tiene todo tipo de ayudas en cuanto a repetición y además, es compatible con todos los juegos y con la norma impuesta por Namco en sus «Time Crisis» o «Point Blank».

Aún queda bastante para que salga el juego de Capcom en nuestro país, aunque no desesperes... seguramente será compatible.

Game Boy forever

Me gustaría que me dijéseis juegos de estrategia y de plataformas para Game Boy Color que merezcan la pena. También me gustaría que me habláseis de la Game Boy Advance. Muchas gracias.

Laura Mª Bravo (Madrid)

De estrategia, lo que se dice estrategia no hay muchos, «Sea Battle» de Infogrames te puede llegar a gustar, aunque no es la bomba. En cambio, plataformas para Game Boy Color sobran: «Super Mario Bros. DX», «Super Mario Land 1 & 2», «Wario Land 1, 2 & 3», «Papyrus» y próximamente un colosal «Rayman».

Sobre la Game Boy Advance poco se sabe, los últimos datos que tenemos apuntan a que saldrá a finales de verano en Japón y en el mes de noviembre en Estados Unidos. Se espera que lancen nada más y nada menos que ¡¡UN MILLÓN DE UNIDADES!!

Grabación en DVD

¿Me podríais decir si van a sacar una grabadora de DVD y el precio de la misma?

José María (Fuenlabrada)

Existen ahora mismo en el mercado grabadoras de DVD RAM por un precio relativamente asequible. Aunque si lo que quieres es grabarte discos en este formato... vete olvidando. Además los discos/cartucho tienen un precio de unas 6.000 ptas.

Miedo a PlayStation2

Quiero comprarme una consola nueva y estoy pensando en la PlayStation, pero tengo miedo a que cuando salga la de segunda generación se quede un poco desfasada y pase a mejor vida. Por eso no sé si elegir entre Dreamcast o la consola actual de Sony. ¿Cuál de las dos elijo? ¿Puede ocurrir eso con PlayStation? Gracias.

Lorenzo Pérez (Asturias)

Nosotros no podemos decidir tu compra sin embargo, si estamos en disposición de dar algún consejo o, por decirlo de otra forma, *abrirte los ojos*. PlayStation está actualmente muy bien posicionada en el mercado y cuenta con un catálogo de juegos realmente increíble, sin embargo, a nivel técnico es bastante inferior a Dreamcast. La consola de Sega cuenta con mejor tecnología y con unos juegos muy, muy divertidos. Sin embargo lleva poco tiempo en el mercado y su precio –comparado con el de PSX– es relativamente elevado. Pero lo que si podemos afirmar es que, por lógica, PlayStation debería quedar desplazada en cuanto Sony lance su segunda generación. No sabemos cuánto tiempo durará, pero lo que está claro es que tarde o temprano pasará a la historia... o al menos eso es lo que ha pasado siempre hasta ahora.

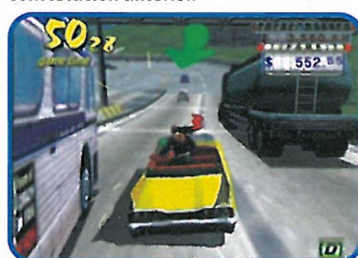
¿Sega en PlayStation?

Tengo unas cuantas dudas:
¿Va a haber una versión de «Crazy Taxi» y «Zombi Revenge» para PlayStation? Si es así, ¿me podéis decir cuándo?
¿Están disponibles «Dracula Resurreccion», «TrickStyle» y «Dinamite Cop» para PlayStation?

Eduardo Vicente (Vitoria)

Nos tememos que no, ya que los juegos que has enumerado son desarrollos exclusivos de Sega para su Dreamcast.

«Dracula Resurreccion» estará disponible en breve, «TrickStyle» es bastante probable que no salga en la consola de Sony y sobre el «Dinamite Cop»... te remito a la contestación anterior.



Recomendaciones

¿Qué volante me recomendáis compatible con «Gran Turismo», «Formula1 99», «F1 World Grand Prix» y «Driver»? Ordenadme los siguientes juegos según su calidad: «Silent Hill», «Mision Imposible», «Metal Gear Solid», «Dino Crisis» y «Syphon Filter».
¿Qué juego de fútbol me compro?

Diego Galindo (Murcia)

El último volante que hemos probado y que nos ha sorprendido por su calidad, diseño, comodidad y tamaño es el «Logic 3 TOP Drive Sprinter» que por un precio inferior a las 9.000 ptas. trae pedales de serie y es compatible con todos los juegos.

No nos has dicho a qué tipo de calidad te refieres: si técnica, visual, jugable... Así que lo haremos según nuestras preferencias. ¿«Metal Gear Solid»?: una obra de arte como sus versiones para plataformas inferiores. Gráficos, diversión, guión... ¡todo! excepto la vida general del juego. «Silent Hill» es una maravillosa aventura que encandilará a los que gusten de los *puzzles* y el terror. «Dino Crisis» es bastante divertido y a nivel técnico es muy, muy bueno pero se nos hace demasiado parecido a cualquier «Resident Evil». «Syphon Filter» nos ha gustado bastante pero no es comparable a «Metal Gear...» porque aquí hay bastante más acción. El juego de Infogrames, es divertido, pero es muy fácil y el doblaje es bastante penoso.

Por supuesto, y sin duda, te recomendamos «International Super Star Soccer Pro Evolution»: es el mejor.

Inocentona

Poseo una aventura gráfica llamada «Blade Runner» y me gustaría saber si van a sacar una segunda parte del juego. Por cierto, leí en el número cinco de la revista una noticia sobre la aparición de «Final Fantasy IX» para la consola de Nintendo. ¿Eso quiere decir que no saldrá ni para *Play* ni para PC? ¿Se sabe al del guión? ¿Y la estética?

Patricia Suárez (Asturias)

Es bastante probable que no lo hagan aunque, con el éxito que tuvo y la *pedazo* de licencia que es, no estaría mal que desarrollasen una nueva versión con un guión completamente nuevo.

Estimada amiga, si leíste el número pasado te estarás *tirando de los pelos* porque la noticia que dimos fue una pequeña inocentada que esperamos no haya molestado a nadie. En principio, no hay versiones confirmadas, ni guión, *ni na de na*, pero es de esperar que salga para PSX y PC como mandan los cánones modernos. Y es que Squaresoft. sigue muy *mosqueada* con Nintendo...



Konami vuelve a sorprender con uno de sus famosos arcades musicales. El segundo remix de «Dancing Stage» acaba de llegar a España y hemos querido probarlo...

DANCING STAGE

¡Bailando, me paso el día bailando!...

Konami sigue en sus trece de hacérnoslo pasar bomba gracias a sus máquinas musicales. Primero nos convirtió en Dj con «Beat Mania», después nos dejamos melena para poder jugar a «Guitar Freaks» y ahora hacemos las veces de John Travolta gracias a «Dancing Stage», un juego en el que tendremos que mostrar nuestras dotes como bailarín... ¡huy, que vergüenza!

Si en aquellos teníamos que usar nuestras manos para poder jugar, en «Dancing Stage» debemos usar las extremidades inferiores para ganar: las piernas. Konami ha dispuesto un tablero con cuatro flechas para cada jugador –como si fuese un pad– que pulsaremos cuando aparezca en la pantalla la flecha indicada. ¡Vamos, que es una especie de «Beat Mania» pero pulsando los botones con los pies!

Esto no creáis que es más fácil, ya que son cuatro pulsadores y sólo dos piernas, así que tendremos que arreglárnoslas para saltar cada pocos segundos sobre el lugar indicado.

En el apartado gráfico de «Dancing Stage» cabe resaltar el cambio de diseño respecto a «Beatmania» y «Guitar Freaks» ya que éstos mostraban todo un mundo de luces y color en 2D. Sin embargo, «Dancing Stage» ofrece el mismo mundo de luces y colores pero con unos ¿simpáticos? bailarines en 3D que amenizan unas pegadizas canciones.

«Dancing Stage» nos ha gustado y nos lo hemos pasado muy bien jugando con él. Puede llegar a ser tan divertido como los otros desarrollos de Konami, pero una cosa es segura: es agotadora la cantidad de botes que hay que pegar para conseguir pulsar las teclas en tiempo y forma para acceder a los niveles más altos.

¡Tendríais que ver a la redacción al completo haciendo el ridículo encima de la máquina en medio de un salón recreativo!... Menos mal que Nachete lo hace de maravilla. ¡Guapetón!

Nacho



Con un tamaño más que considerable, «Dancing Stage» llama la atención por su diseño y por la música que brota de sus altavoces. Si el dueño del recreativo la pone a la entrada del mismo, se puede hacer rico en dos días...

En «Dancing Stage» no usaremos las manos para jugar. Konami ha dispuesto una plataforma con dos *pads* gigantes con diferentes flechas. Cuando alguna aparezca en pantalla debemos pulsarla o, por lo menos, intentarlo...

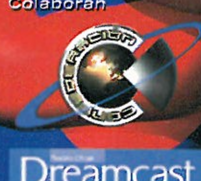
Hobbyland 2000

Feria del Ocio Juvenil de MADRID



2º Salón del **Video Juego** de MADRID

Colaboran



Dreamcast

Nintendo Acción

Micromanía







Centro MAIL



EXPO Cómic

EXPO Juegos







Estaciones: Lago 10
Puerta del Ángel 6
Alto de Extremadura 6



Autobuses:
31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo

Organiza



Promueve



Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Dirección General de Juventud

TV Oficial



Emisora Oficial

40 Principales Madrid 93.9

Colaboran







DIVERNAUTA.COM

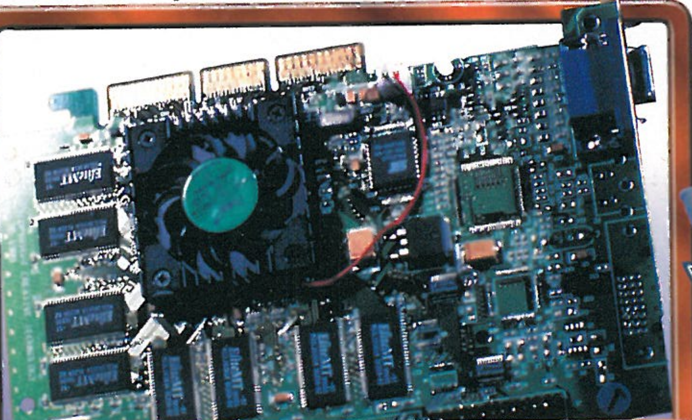
Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de MADRID

www.feriadelcomic.com

Cardiel 91 653 08 39

Armamento pesado

Todos sabemos la gran cantidad de periféricos que existen para PC, y este mes hemos hecho una selección con los que más nos pueden interesar.



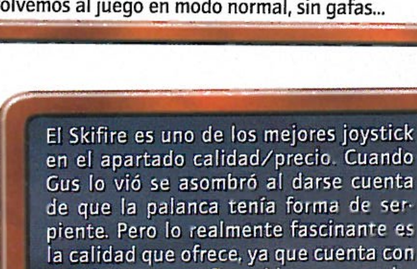
3D Blaster Ge Force 256 Annihilator

La tecnología Ge Force llega a España, aunque todavía quede mucho para poder apreciar todo el potencial de estos fabulosos chips –siempre podemos hacernos una idea del poderío de este monstruo viendo la *demo* adjunta–. Así, a bote pronto, la tarjetita nos ofrece una arquitectura gráfica de 256 bits, 32MB de memoria de vídeo SDRAM, resoluciones de hasta 2048x1536 *–casi na–*, cálculo y visualización de más de 15 millones de triángulos y 480 millones de píxeles por segundo.
Pero además de todo esto, posee procesadores independientes de transformación, luces, configuración y *rendering*. Cifras escalofriantes que no son más que eso, números que olvidaremos por completo cuando encendamos nuestro PC y empecemos a disfrutar con la suavidad de movimientos, las cientos de texturas que nos encontraremos en pantalla y los entornos 3D que moverá sin despeinarse.
Es una de las más baratas que podéis encontrar con tecnología Ge Force y su precio es de 38.700 ptas. ¡A por ella!



3D Revelator

La misión de estas gafas es crear una sensación tridimensional perfecta, y lo ha logrado, ya que la profundidad que genera da verdadero vértigo. Para todo aquel que haya tenido el privilegio de tener entre sus manos una Virtual Boy de Nintendo, seguro que sabe de lo que estamos hablando. El controlador se encarga de crear dos ángulos de cámara en vez de uno, generando dos fotogramas entrelazados que posteriormente se filtran alternativamente, por separado, a cada uno de los ojos, provocando así el efecto tridimensional.
Otra de las ventajas de este sensacional invento es su precio ya que por solo 9.500 ptas. podremos tener esta maravilla y multiplicar por mil el espectáculo de los mejores títulos de PC.
Tal vez el único inconveniente de estas gafas es la compatibilidad, ya que tan solo los usuarios que posean tarjetas aceleradoras con chips TNT y TNT2 –o la de la propia fabricante de las gafas, Elsa– podrán comprobar todo el poder de un buen 3D. Además, hay que decir que si nos cansamos de utilizarlas, pulsamos una tecla y volvemos al juego en modo normal, sin gafas...





Skifire

El Skifire es uno de los mejores joystick en el apartado calidad/precio. Cuando Gus lo vió se asombró al darse cuenta de que la palanca tenía forma de serpiente. Pero lo realmente fascinante es la calidad que ofrece, ya que cuenta con seis botones configurables, un regulador de velocidad en forma de rueda y dos calibradores de los ejes X e Y.
El único *pero* que le hemos encontrado a este sensacional artilugio es el *Hud*, que no es muy preciso a pesar de contar con ocho direcciones. La base es bastante estable y resistirá casi todas nuestras acometidas, por muy salvajes que éstas sean. Pero sin duda, lo mejor del conjunto es el precio, ya que por el módico precio de 3.990 ptas. podremos agarrarnos a él sin escrúpulos.





GS Gun System

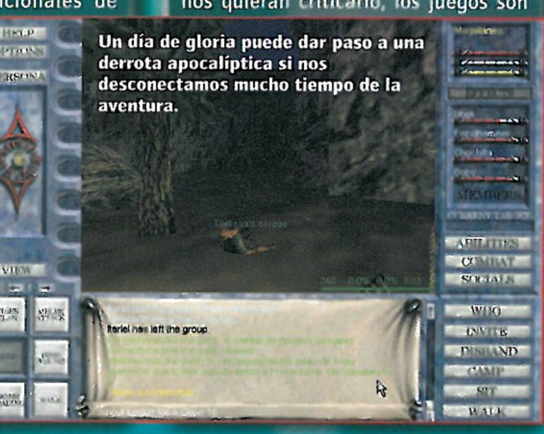
Act Labs quiere ser el primero en exprimir al máximo toda la diversión que proporcionan estos periféricos. Para ello ha creado unas pistolas compatibles con casi todos los títulos de puntería. Normal ¿no?, pero lo verdaderamente revolucionario es que podemos jugar también con programas tipo «Quake». Todo esto es posible gracias a un *ministick* que se acomoda de una forma precisa en la palma de nuestra mano y que hace las veces de ratón: no es tan preciso, pero sí mucho más cómodo.
Además de compatibilidad, estas pistolas ofrecen una calidad de disparo excelente y gracias a que son dos, podremos vernos las caras con un amigo o combatir a los malos *en plan Clint Eastwood* con un arma en cada mano. Su precio es de 19.990 ptas., y viene acompañado de un divertido juego.

Juegos On-line

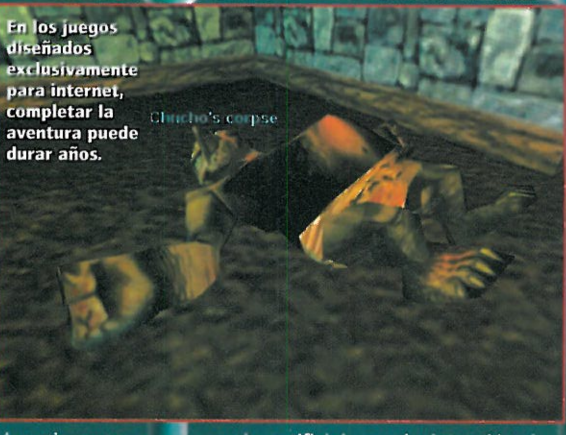
Lucha a muerte contra el mundo

La alta calidad de las comunicaciones y el correcto funcionamiento de las conexiones hacen que el juego *on-line* sea una total realidad en Estados Unidos. Aquí, la cosa mejora paulatinamente y, aunque aún es complicado jugar a desarrollos complejos a través de Internet, ya se distribuyen títulos exclusivos para uso *on-line*.

La evolución conjunta de internet y los videojuegos están dando un giro a los sistemas convencionales de juego, que parecen estar abocados y destinados al multijudgador, ya sea en una misma consola u ordenador, mediante la conexion en red o a través de internet. Ya no sorprende a nadie que los programas de estrategia y disparos dejen de lado las opciones *single player*, ni que las páginas web contengan minijuegos que ni tan siquiera hayan de ser instalados para poderlos jugar, ni que las consolas puedan conectarse a internet. Y es que, por mucho que algunos quieran criticarlo, los juegos son uno de los pilares básicos de la red de redes mundial.


Un día de gloria puede dar paso a una derrota apocalíptica si nos desconectamos mucho tiempo de la aventura.

Jugar en internet contra otros humanos tiene ya muchas y muy diversas variantes, desde el más sencillo aunque divertido «Mus» hasta el adictivo y complejo «HomeWorld», pasando por el «Bingo», el «Trivial» o el nunca bien ponderado «Tetris». Todos ellos ofrecen partidas colectivas pero, sin embargo, no todos tienen las mismas características comerciales. Algunos –los más sencillos– pueden estar incluídos en una web, lo que se traduce en visitas. Otros son simplemente *freeware* –programas de distribución gratuita– programados por aficionados sin ánimo de lucro y el resto son desarrollos comerciales –de esos que compramos en las tiendas–. El objetivo de todos ellos es, al final, poner a disposición de los usuarios a lo largo de todo el mundo un *interfaz* carente por completo de inteligencia artificial, con la intención de que los universos de juego se fabriquen por sí sólos en la medida que la gente participa. El mayor atractivo recae precisamente en la imposibilidad de aprenderse los movimientos del contrincante y en la relación, llamémosla indirecta, entre personas de cualquier parte del planeta. Así, prácticamente todos los juegos *on-line* cuentan con un *chat* para que los jugadores puedan intercambiar opiniones.



En los juegos diseñados exclusivamente para internet, completar la aventura puede durar años.

Daniel

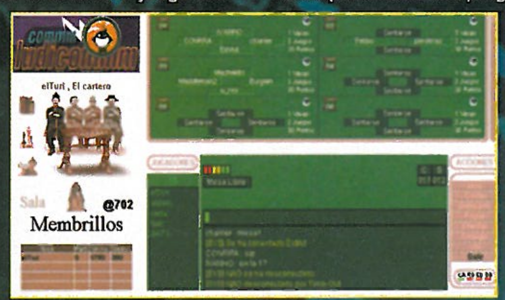
Páginas Web

Muchas son las empresas que utilizan los juegos a través de su página para multiplicar sus visitas y alardear ante sus competidores. En todas ellas jugar es gratuito, y no es necesario instalar el juego. Así, la empresa se asegura que sus visitantes se conviertan en asíduos y el usuario se ahorra el espacio en el disco duro. Obviamente, se trata de juegos simples pero, generalmente, muy adictivos.
En la comunidad www.commm.com podemos encontrar un interesante juego de «Mus» que, por desgracia, no funciona con demasiada fluidez pero que siempre ofrece la diversión y entretenimiento del clásico juego de cartas.
Otras páginas, como la mismísima www.sony.com incluye gran cantidad de programas famosos en los que es posible llevarse premios en metálico. Entre ellos destacan el «Bingo», «La Ruleta de la Fortuna» y un grandísimo elenco de juegos tradicionales que están perfectamente programados... y que tardan muy poquito en cargar.

Bingo

Dentro de la famosa *estación* de Sony, podemos acceder fácilmente a diversas variantes del «Bingo», a las que juegan simultaneamente una media de mil personas a lo largo y ancho del planeta. Además de las propias partidas, podemos intervenir en un *chat* e incluso ganar 50 dólares si cantamos 10 bingos. Para que ésto no sea imposible, existen 50 habitaciones distintas para jugar, con lo que en cada mesa no participan a la vez más de 30 personas. No es el juego del siglo, ni ha inventado nada, pero resulta muy entretenido para matar el tiempo libre.





Mus

El deporte nacional por excelencia –después de insultar a los árbitros– lleva ya mucho tiempo jugándose a través de la red. Desde hace casi cuatro años, www.cyber-mus.com ofrece un sencillo y gracioso programa al que podemos conectarnos fácilmente y que funciona del mismo modo que los Battlenet y compañía. Ahora, se puede jugar desde la página www.commm.com sin necesidad de descargar nada al disco duro pero, eso sí, es necesario registrarse como usuario de la página. Totalmente gratis...



Tetrinet

El omnipresente «Tetris» no podía faltar con una versión multijugador *on-line*. Lo cierto es que ésta versión de «Tetris» lleva varios años disponible de forma gratuita desde el servidor www.tetrinet.org, incluso antes de que aparecieran versiones para Nintendo 64. El juego permite ocho jugadores simultáneos e incluye algunas novedades en forma de ataques y defensas, pero el modo de juego y las formas de las piezas son las de siempre. Un clásico, gratuito, para todos los públicos muy divertido.



Juegos comerciales

Pocos son los juegos comerciales que han sido diseñado exclusivamente para ser jugados *on-line*, si bien es cierto que ya hay muchos que son francamente insípidos en sus modos individuales y que necesitan conectar varios ordenadores para sacarles algo de jugo. Tal es el caso de «Starcraft» –las misiones para un solo jugador sirven únicamente para conocer el armamento–, «HomeWorld», «Quake 3 Arena» o «Unreal Tournament».
En España, sólo se han distribuido dos títulos sin modo *single player*: «Ultima OnLine» y «Baldur´s Gate» respectivamente. Ambos son juegos de rol y funcionan de una manera bastante parecida. Y es que casi siempre controlamos a un personaje determinado que tiene unas habilidades concretas dentro de un mundo que se presenta, a todos los efectos real, o lo que es lo mismo, que sigue vivo estemos nosotros conectados a él o no. Por lo tanto, se hace necesario aprender habilidades acudiendo a maestros –otros jugadores– y a base de luchar y adquirir experiencia en el combate. Tener a un grupo de amigos –de cualquier parte del mundo– se hace más que necesario, puesto que podemos ser atacados tanto cuando estemos *on-line* como *off-line* –desconectados–, pudiendo tener un día glorioso para descubrir a la mañana siguiente que hemos sido víctimas de un vil saqueo. En «Ultima Online» –que es el que más tiempo lleva en el mercado–, puede llevarnos incluso años conseguir hacernos con una propiedad inmobiliaria y se han llegado a subastar castillos por siete millones de pesetas –en dinero real, contante y sonante–.
«Baldur´s Gate» viene a ser prácticamente lo mismo, aunque cuenta con muchas ventajas puesto que ha salido al mercado dos años más tarde, por lo que su aspecto gráfico es mucho más vistoso y el *interfaz* es algo más sencillo de manejar –pese a la inmensa cantidad de ítems disponibles–. En Estados Unidos éste nuevo modo de juego continúa avanzando y ya ha salido un nuevo desarrollo –dentro siempre del género *rol-aventura*– que está levantando pasiones. Su nombre es «Everquest» y está programado por la gente de 989 Studios bajo la tutela de Sony y cuya página web se hospeda en The Station: www.station.sony.com/everquest. Recordad que ésta es la página que Sony tiene dedicada al juego *on-line* y en la que podemos competir gratuitamente al «Trivial Pursuit», «La ruleta de la Fortuna», el «Bingo»... y más.

Para los que aún no conozcáis niguno de éstos títulos ni nada que se les parezca, conviene resaltar algunas facetas básicas que los diferencian de los juegos de aventuras de toda la vida:

Creación de personajes

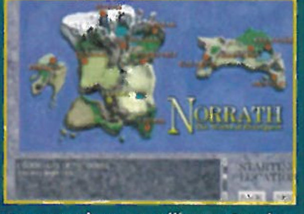


Antes de comenzar a jugar, como sucede en los juegos de rol tradicionales, debemos elegir un tipo de personaje y adecuarlo al papel que queramos desempeñar en el mundo virtual. Existen todo tipo de habilidades y profesiones, y cada pequeña variación puede cambiar por completo el objetivo en el juego. A diferencia de los desarrollos convencionales, los programas *on-line* exigen la utilización de un sólo personaje, por lo que saber elegirlo será crucial. Por supuesto, a lo largo de nuestra andadura podemos hacer evolucionar a nuestro personaje en la dirección que queramos.



Entorno y localización

El entorno de los juegos *on-line* se compone de un mundo formado por agua y por un limitado número de islas. Todos los personajes, salvo algunos *bots* que realizan acciones básicas como vender y comprar, están manejados por personas, con lo que, en principio, la situación es completamente caótica. Por ello, se forman cofradías entre amiguetes que buscan intereses parecidos o necesitan, sencillamente, algo de apoyo. Para que sea más fácil saber dónde se encuentran tanto nuestros compañeros de cofradía como nuestras posibles amenazas, el juego cuenta con un *engine* de búsqueda, que nos revela la situación exacta de las personas, bichos o engendros que queramos.



Movimiento y necesidades vitales

En principio, los personajes cuentan con sus pies como único medio de transporte, pero, debido a la enorme extensión de los parajes, existen conjuros, relativamente sencillos que nos permiten teletransportarnos. Para sobrevivir, es necesario comer y beber, pero no es imprescindible hospedarse en ningún lugar ni poseer bienes inmuebles –en «EverQuest» ni tan siquiera es posible–. Sin embargo, en «Ultima Online» podemos comprar todo tipo de casas y hasta castillos, y utilizarlos para descansar, para protegernos o como tienda.



Sólo Webs

GOOD MORNING VIETNAM!

Con este particular grito de bienvenida, Robin Williams nos daba los buenos días desde la radio de Shangai en una de las películas más memorables de la historia del cine. Si no tienes un transitor a mano, puedes encontrar la solución en internet...



Radio Cable: La genuina

Aunque parezca increíble, vivimos es el país pionero en lo que a radio *on-line* se refiere. Un españolito de a pie, Fernando Berlín, comenzó a emitir desde su propia casa la primera radio de internet del planeta, acaparando, hace ahora tres años, el interés de los medios de comunicación. Posteriormente, Berlín vendió la patente a Xpress –por una millonada– y actualmente ocupa el cargo de director y presentador en el programa Mnemotécnia de Canal C: –Canal Satélite Digital–. Radiocable sigue funcionando actualmente –www.xpress.es/radiocable– ofreciendo información contrastada e independiente que solo puede ser escuchada *on-line*. Además, la página resulta una interesante conjunción de noticias escritas y sonoras.

Cadena COPE

La página de la cadena Cope ofrece, como no, los servicios de radio *on-line* básicos, esto es: radio en directo a través del programa «Real Audio 5.0», «Windows Media Player» y «Real Audio G-2». Además, desde la misma página podemos escuchar la programación de su emisora musical, Cadena Cien.

Por otro lado, es posible acceder a las noticias destacadas del día y a páginas dedicadas a los programas de mayor audiencia, como La Mañana o Supergarcía, en las que podemos mandar mensajes a sus equipos y leer las biografías de sus directores.

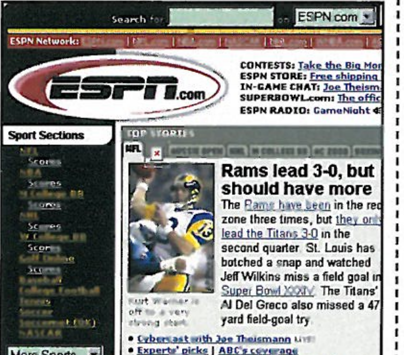
Pese a todo, la página es realmente fea y está muy mal estructurada, por lo que resulta muy difícil navegar a través de ella y encontrar lo que queremos.



ESPN

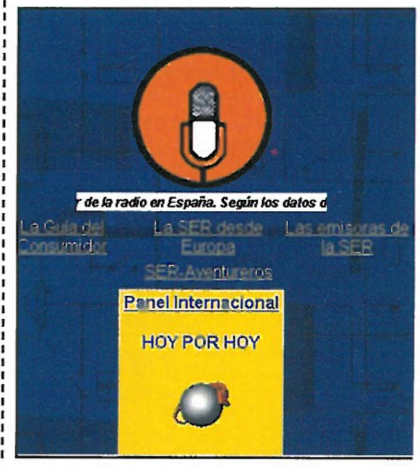
En cuanto al campo internacional, y más concretamente en el terreno deportivo, la página del gigante americano ESPN es la más completa de las que hemos encontrado en la red. Ofrece servicios de radio y televisión en directo, a través de «Real Audio» y «Real Video», y contiene un amplio archivo de documentos visuales y sonoros del deporte mundial –puntos decisivos de la *Superbowl*, goles espectaculares de todas las ligas, mates, triples...–.

Mientras escuchamos la radio y aprendemos un poquito de inglés, podemos navegar por su fantástica web, que funciona exactamente igual que los mejores diarios *on-line*, con gran cantidad de artículos, noticias y material gráfico de alta calidad.



Cadena SER

Aprovechando el tirón de internet, la Cadena Ser ha completado una página donde el atractivo pricipal es, por supuesto, escuchar la radio, ya sea con «Real Audio» o con el «Windows Media Player». Es posible oir los programas en directo o seleccionar fragmentos grabados de las noticias más importantes de los últimos días. Además, la web ofrece a sus visitantes la posibilidad de valorar los programas enviando correos electrónicos directamente a sus presentadores. El diseño de la página es muy simple y, sinceramente, un tanto ramplón, pero queda subsanado por la calidad de sus servicios...





¿Cómo, que todavía no sabes lo que es planear con un Ala Delta?, pues no te preocupes por que dentro de poco lo sabrás... aunque sea desde el sillón de tu casa.

Con alas o sin ellas... yo vuelo

Subirse a cualquier cosa y volar planeando es un deporte al que todo el mundo le gustaría practicar –al menos de boquilla– por la sensación de libertad que debe trasmitir...

El problema llega cuando nos detenemos a pensar que si aquello se rompe, o se para el motor de Vespino que lleva, el piñazo contra la dura meseta castellana no nos lo quita nadie. Pues bien, para todos aquellos usuarios intrépidos que quieran imaginarse cómo es eso de volar a pecho descubierto, lo mejor es que se internen en las tripas de «Hangsim».

Y es que los redactores de Juegos & Cía. podemos vacilar de habernos subido en uno de estos artefactos y tras surcar los vientos terráqueos comprobar que no hay nada peligroso...

Este es, tal vez, el primer juego que lanza Wilco –una empresa de belga famosa por realizar misiones de vuelo para «Flight Simulator»– y, como era de esperar, se nota que se han esforzado. Contamos con tres modalidades de vuelo, la primera es en paracaídas con o sin motor, la segunda en Ala Delta, también con o sin motor, y la tercera y más compleja nos retará a manejar un ultraligero... este con motor nos guste o no. Cada una de estas disciplinas requiere un tipo de pilotaje distinto ya que además de tener en cuenta si nuestro vehículo va propulsado o no, debemos estar atentos y corregir nuestro rumbo si entramos de lleno en una corriente de aire... ascendente.

Por fin alguien se atreve con un deporte que parecía olvidado en este mundo, y lo ha hecho a lo grande ya que este simulador nos propone horas y horas de vuelo aunque para los no aficionados les pueda parecer un juego demasiado complejo y aburrido. Con paciencia y muchas horas de vuelo se pueden hacer maravillas. Además está pensado para tener futuras expansiones...

Gustavo

Emocionante, lo que se dice emocionante debe serlo un rato.

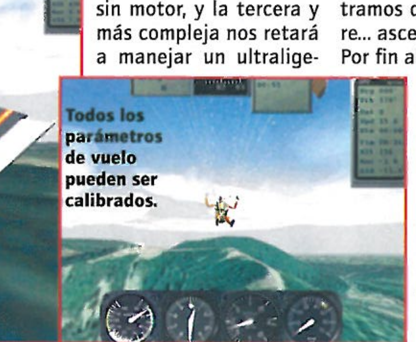
¡Virgencita, virgencita! que no se cierre el *paraca*.

Podemos elegir las vistas en cada momento.

Este Ala Delta se está empezando a aproximar demasiado al suelo.



Algunos aparatos, a pesar de su endeblez, ofrecen un vuelo espectacular.



Todos los parámetros de vuelo pueden ser calibrados.



Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

24 JORNADA 12/02/2000
Celta - Real Sociedad
Zaragoza - Rayo
Racing - Atlético
Espanyol - Sevilla
Alavés - Oviedo
Betis - Barcelona
Valladolid - Valencia
Real Madrid - Málaga
Numancia - Deportivo
Athletic - Mallorca

25 JORNADA 20/02/2000
Mallorca - Celta
Real Sociedad - Zaragoza
Rayo - Racing
Atlético - Espanyol
Sevilla - Alavés
Oviedo - Betis
Barcelona - Valladolid
Valencia - Real Madrid
Málaga - Numancia
Deportivo - Athletic

26 JORNADA 27/02/2000
Zaragoza - Celta
Racing - Real Sociedad
Espanyol - Rayo
Alavés - Atlético
Betis - Sevilla
Valladolid - Oviedo
Real Madrid - Barcelona
Numancia - Valencia
Athletic - Málaga
Deportivo - Mallorca

27JORNADA 05/03/2000
Mallorca - Zaragoza
Celta - Racing
Real Sociedad - Espanyol
Rayo - Alavés
Atlético - Betis
Sevilla - Valladolid
Oviedo - Real Madrid
Barcelona - Numancia
Valencia - Athletic
Málaga - Deportivo

28JORNADA 12/03/2000
Racing - Zaragoza
Espanyol - Celta
Alavés - Real Sociedad
Betis - Rayo
Valladolid - Atlético
Real Madrid - Sevilla
Numancia - Oviedo
Athletic - Barcelona
Deportivo - Valencia
Málaga - Mallorca

29JORNADA 19/03/2000
Mallorca - Racing
Zaragoza - Espanyol
Celta - Alavés
Real Sociedad - Betis
Rayo - Valladolid
Atlético - Real Madrid
Sevilla - Numancia
Oviedo - Athletic
Barcelona - Deportivo
Valencia - Málaga

LYNDA

Ídolo de adolescentes

Lynda nació en Méjico hace 17 años y se acaba de publicar en España su tercer álbum, titulado "Mi día de la independencia". Es otro ejemplo de la ola latina que nos invade a golpe de multinacional; en este caso perteneciente al modelo *voz agradable, música no chirriante, letras light, lolita descafeinada.*

Ídolo de adolescentes en su país, que compran y tararean sus canciones desde que eran críos, Lynda ha dejado de ser niña prodigio para convertirse en mujer; lo mismo les ha ocurrido a sus fans. Y aprovechando semejante milagro de la naturaleza –algo que no siempre ocurre con los artistas– se ha descolgado con un trabajo que la define, lo dice su biografía oficial, "como todas las adolescentes de su edad, es bellísima por dentro y por fuera, talentosa, tímida, revoltosa, tierna, enamorada del amor; con ganas de vivir, sueños por conseguir y una sonrisa más cálida que el mismo sol". Si la frase es verdad, la revolución estética que un día no muy lejano encabezara Madonna, ha perdido la batalla.





LAS NOVEDADES DE Oasis

El 28 de febrero Oasis tendrá un nuevo disco en el mercado. Se titulará como una frase de Isaac Newton, "Standing on the shoulder of Giants" –sobre los hombros de los gigantes ¿?–. Pero no temáis, los hermanos Noel y Liam Gallagher no se han convertido en unos intelectuales, la frasecita de marras se encuentra inscrita en el canto de las monedas de dos libras.

No es la única novedad que nos trae el grupo que ha encontrado el éxito dando una vuelta de tuerca *grunge* a las melodías de The Beatles: por primera vez en su vida, Liam ha compuesto una canción –"Little James" es su título, incrédulos–; los nuevos músicos que soportarán las peleas de los hermanísimos son el guitarrista Gem y el bajista Andy Bell –el batería Alan White se mantiene en la banda–; y en febrero comenzará oficialmente en Japón la próxima gira mundial de Oasis –que parará en España, pero no se sabe todavía ni cuándo ni dónde–.

Noticias

MARIAH CAREY, EN MADRID EL 29 DE FEBRERO

Un único concierto ofrecerá Mariah Carey en nuestro país. Será el 29 de febrero en el Palacio de Deportes de la Comunidad de Madrid, y dicen que las entradas se están vendiendo como rosquillas. La cantante basará el concierto en su disco más reciente, "Rainbow", enseñará piernas y ombligo, bailará, y alucinará al personal con su potentísima voz.

UNA CALLE PARA HÉROES DEL SILENCIO EN ZARAGOZA

Los fans de Héroes del Silencio, emulando a Agustina de Aragón, se han puesto en pie de guerra. Están recogiendo firmas para que el Ayuntamiento de Zaragoza dedique una calle al grupo que más ha paseado el nombre de la capital *maña* por el extranjero –con permiso de la Virgen del Pilar–. Si Danza Invisible tiene una calle en Marbella, ¿por qué no Héroes del Silencio?, se preguntan los apasionados seguidores de la desaparecida banda.

GUNS N´ ROSES SE AUTOCENSURA

El regreso de Guns N´ Roses está siendo tan descafeinado como se temían sus viejos fans. Axl Rose está haciendo oposiciones a niño bueno, tanto que ha aceptado que se censuren las letras más reaccionarias e impresentables de sus anteriores trabajos, aquellas que hablaban despectivamente de homosexuales o negros y, por supuesto, no quiere saber nada del "At your game girl" del asesino Charles Manson.

LAS CENIZAS EN EL AIRE DE ARIEL ROT

"Cenizas en el aire" se titula el nuevo álbum de Ariel Rot, el *ex* de Tequila y el *ex* de Los Rodríguez. El hispano-argentino ha grabado doce canciones con sus influencias de siempre: Bob Dylan, la milonga, el rock setentero, algo de *reggae*, mujeres fatales, la noche y la resaca...

ALANIS MORISSETTE, ACTRIZ POLÉMICA

Alanis Morissette está encantada con su papel como actriz en "Dogma", una comedia bastante irreverente que ha levantado las iras de un montón de iglesias norteamericanas. No hay duda de que a la cantante, que ya se hizo popular por "utilizar expresiones demasiado explícitas" en sus composiciones, le va la marcha de la provocación y del escándalo.

Textos: Santiago Erice

¿A que no sabéis a donde van nuestros amigos?... ¡efectivamente!, han sido invitados a una fiesta de Barbies.

Woody con su caballo Perdigón y su compañera de aventuras Jessie.

Para muchos, la genial secuela de «Toy Story» es la mejor de todas cuantas películas han aparecido hasta la fecha y que basan su espectáculo en los gráficos generados por ordenador. En su vuelta a los cines. woody y Buzz nos preparan un montón de divertidas sorpresas...

TOY STORY 2

LAS NUEVAS AVENTURAS DEL VAQUERO WOODY

Ya se puede ver en las pantallas de un montón de salas cinematográficas españolas la segunda parte de "Toy Story", que allá por el año 1995 tuvo el privilegio de ser el primer largometraje cuyas imágenes fueron íntegramente realizadas con ordenador. Vuelven el vaquero Woody y el astronauta Buzz Lightyear, ahora convertidos en grandes amigos y sin ningún asomo del mosqueo que les enfrentaba en la primera entrega de la saga.

Dice la maquinaria promocional de Hollywood que, en un principio, "Toy Story 2" iba a ser sólo una película de vídeo, mecanismo utilizado en los últimos años por la Disney para seguir exprimiendo comercialmente el éxito de sus largometrajes de animación (ya ocurrió, por ejemplo, con "El Rey León" y con "Aladdin"), pero que la peli salió tan bien que decidió proyectarla en los cines: si tenemos en cuenta que el presupuesto del filme ronda los 90 millones de dólares y que al mes de su estreno en Estados Unidos ya había recaudado casi 150 millones, parece que la decisión ha sido muy acertada.

Y es que las técnicas de animación por ordenador han evolucionado una barbaridad en los últimos años, lo que permite dotar de un realismo y un alma a los protagonistas que ya quisieran para sí muchas películas con supuestos personajes de carne y hueso que pululan por las pantallas de medio mundo. John Lasseter y Ash Brannon, los directores, no han hecho nada más que aprovecharse con inteligencia del asunto.


¡No os podéis imaginar lo complicado que es cruzar una simple calle de la ciudad!

En "Toy Story 2" el vaquero Woody vuelve a ser el protagonista principal (tan principal que en la versión inglesa ha repetido cediéndole su voz el mismísimo Tom Hanks). Junto a él participan viejos conocidos como el astronauta Buzz Litghtyear, los señores Potato, el cerdito Hamm, el dinosaurio Rex, el perro Slinky o el sargento; a los que se han añadido una serie de personajes entre los que destacan los femeninos, como la tierna y simpática Jessie o la mismísima Barbie.

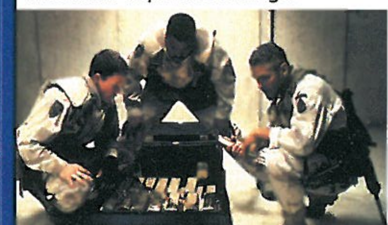
Cuando Woody es secuestrado por Al, el juguetero, Buzz y sus amigos acuden a rescatarle.

El argumento es un canto a la amistad de los muñecos, que deben salvar a su amigo Woody de un doble peligro. Uno exterior, ya que es robado por un anticuario al descubrir que es una valiosa pieza de coleccionista; y otro interior, cuando el vaquero descubre que en el pasado fue un personaje famoso de la tele y, como vulgarmente se dice, se le sube la fama a la cabeza.

¿A quién se puede recomendar esta película? A mucha gente. En primer lugar, por supuesto, a quienes gozaron con la primera parte; también a los fanáticos de las posibilidades del ordenador (atención a las imágenes donde hay pelos, hojas en movimiento y similares, son las más difíciles de realizar porque, en el fondo, de la corrección de estos pequeños detalles depende la credibilidad y realismo de las imágenes); a los abuelos (siempre y cuando lleven una buena colección de pañuelos para limpiarse las lágrimas que se escapan en las escenas tiernas); a los cinéfilos (el comienzo no lo mejora el mismísimo James Bond, el dinosaurio Rex demuestra en alguna escena que podía haber participado en "Parque Jurásico", la parte casi final es digna de "La Guerra de las Galaxias", suenan fragmentos de música de *pelis* famosas en diferentes momentos del filme...); a las chicas (en esta segunda parte las muñecas tienen más protagonismo); en definitiva, a casi todo el mundo, incluida la crítica, que ha hablado y escrito mejor de esta segunda parte que de la primera.

UN CARGAMENTO DE ORO EN IRAK

George Clooney, Mark Wahlberg e Ice Cube son los protagonistas de "Tres Reyes", una película de acción ambientada en la guerra de Irak, con unos soldados que se quieren hacer ricos robando un cargamento de oro como eje argumental. Ya se sabe, para Hollywood, en cualquier conflicto bélico hay un tesoro que puede hacer millonario a quien lo consiga.





LA DOBLE PERSONALIDAD DE DEMI MOORE

En su última película, "Pasión por vivir", Demi Moore encarna a una mujer con una doble personalidad. Parece que la actriz busca papeles dramáticos e intensos que asienten definitivamente su irregular carrera (junto a aceptables trabajos como "Ghost, más allá del amor" o "Algunos hombres buenos", ha protagonizado algunos de los mayores bodrios de la historia del cine como "Una proposición indecente" o Striptease").

Textos: Santiago Erice

Polémica sobre el papel de Tom Cruise

En Aurum, la distribuidora en España de la película "Magnolia", están molestos porque en algunos medios de comunicación se minimiza el papel de Tom Cruise, dando a entender que el hecho de que se incluya su nombre en letras grandes para promocionar este filme es un truco de marketing. Para contrarrestar estas informaciones, Aurum ha difundido un comunicado en el que se asegura que "Magnolia" es una película coral con ocho protas, y que de éstos, es precisamente Cruise el que más rato sale en pantalla; así que de engaño publicitario, nada de nada.



Los dibujos animados están de moda

Las *pelis* de dibujos animados están de moda y cualquier día de estos se estrenarán en España la historia de unos pollos que se escapan de una granja para no ser sacrificados ("Chicken Run"), la de dos pillos que buscan un gran tesoro ("The Road to El Dorado") y la de unos ratoncitos que se lo pasan en grande con Geena Davis ("Stuart Little"). Además, los profesionales de Pixar y de la Disney ya han llegado a un acuerdo para rodar la tercera parte de "Toy Story".

¿Stallone ecologista?

Sylvester Stallone ha decidido volverse ecologista plantando cientos de árboles y miles de arbustos en unos terrenos que vendió. ¿Tanto quiere el duro actor a las plantas? No, resulta que los compradores de los citados terrenos le demandaron ante los tribunales por una tala salvaje, y para evitar consecuencias mayores (de imagen y económicas) Stallone decidió adelantarse a los acontecimientos.

Kim Bassinger y Cristina Ricci se van al más allá

Los de las fuerzas sobrenaturales, ocultas y del más allá se están pasando de rosca. Las últimas en apuntarse a la moda cinematográfica han sido Kim Bassinger y Cristina Ricci en "Bless the Child", una historia de secuestros de niños dirigida por Chuck Russell, un especialista en cine de terror.

¡Tabaco malo!

Hollywood empieza a utilizar a la industria tabaquera como la mala de la película. En esta ocasión se titula "El Dilema" y está basada en una historia real. Está protagonizada por el mismísimo Al Pacino.

Las páginas del Lector

Sabíamos que detrás de esa imagen de serios e intelectuales escondíais el alma de un artista que cuando tiene oportunidad se saca de la manga una obra de arte. ¿Os gusta dibujar? Pues adelante que estas páginas son vuestras...

Konami pierde los papeles...

Está claro que cada vez más las compañías de videojuegos buscan –con las publicidades– impresionar, sorprender y divertir con tal de hacernos llegar sus ingeniosos mensajes. También hay formas y formas de llevarlo a cabo y en nuestra opinión, Konami se ha pasado *varios pueblos* ilustrando el anuncio de su «ISS Pro Evolution» con la fotografía de unos niños que sufren diariamente el pertinaz aguijón del hambre en algún lugar deprimido del tercer mundo. Y al final, lo único que quieren decirnos es que su juego es el mejor de todos... ¿Habrá pagado Konami a estos improvisados actores?... y esto último no es un chiste.

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION,
ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON
NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA
CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS,
TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS
BATALLAS, FOMENTAN LA SOLEDAD,
POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE
DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA
VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL
CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE,
EL MUNDO PODRA DISFRUTAR
ETERNAMENTE DEL AUTENTICO
FUTBOL

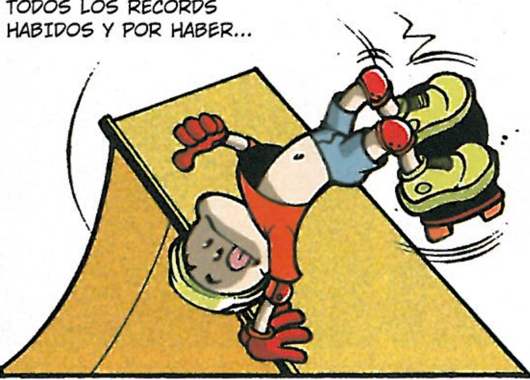
Los justicieros de Juegos & Cía.

Para mí «ISS 98» es el mejor juego que tengo de fútbol. Ahora que casi no tengo tiempo de jugar... Lo primero que tiene es jugabilidad ya que te puedes entender muy bien con los futbolistas. Los gráficos no son ninguna maravilla pero no me importa mucho... En la manera de jugar es mejor que el «Fifa 99» pero en gráficos pierde. No puedes elegir equipos como el Real Madrid, Barcelona o Juventus. Sólo puedes elegir selecciones muy buenas con jugadores como Zidane, Zola, Hierro, Kluivert, Ronaldo, Costacurta, ilie, Batistuta... y muchos más. Trae muchos torneos, ligas, partidos amistosos, penaltis, entrenamientos, etc. y además a la hora de disparar a portería te viene un gráfico para que tires fuerte o flojito. Espero que saquen una segunda parte de este maravilloso juego. Adiós y gracias.

Jesús Cadenas (Getafe)

Joy y Stick

Isidro+Roger











Enma martínez (*Barcelona*)

Pablo López (*Toledo*)

Jaime del Cura (*Alcorcón*)

Daniel Romero (*Alcorcón*)

Borja Blanco (*La Coruña*)

Los artistas del pincel

Este mes hemos interrumpido el concurso de disfraces para dar entrada al talento de nuestros lectores –a vuestro talento ¡vamos!–. Un mes tras otro recibimos cantidad y cantidad de dibujos que no suelen tener una salida fácil en nuestras páginas, ya que no poseemos una sección fija. Pues bien, a modo de resumen y como si de un tablón de anuncios se tratara, vamos a exponer todas las obras de arte que gentilmente nos cedéis sin pedir nada a cambio. Es por eso que la gorra oficial de Juegos & Cía. irá a parar a las cabezas de nuestros participantes en este improvisado certamen de dibujo libre. Si entre vuestras aficiones contáis el dibujo, no os cortéis, que en estas páginas tenéis el escaparate perfecto para dar a conocer vuestro trabajo. ¡Ánimo!

Ganadores de los concursos mes de Enero

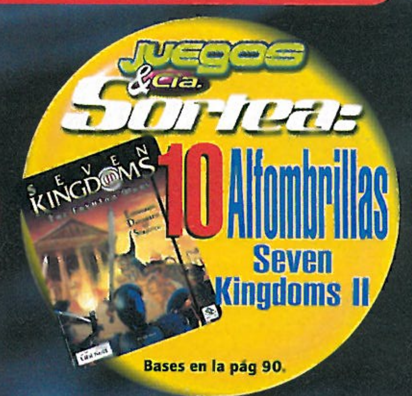
Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuna! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

AGENDA 2000 DRAGON BALL	
Joel Concepción Miguel	Alicante
Manuel garcía Gorres	Alicante
Silvia Dominguez Mijares	Asturias
Alexis García Martínez	Asturias
Jordi Moreno Silvestre	Barcelona
Elisabeth Martínez Serantes	La Coruña
Xián Rodriguez Puente	Lugo
Carlos Manuel Rubiales	Málaga
David Alguacil Gómez	Murcia
Juan Manuel Gamazo Pérez	Zamora
ALFOMBRILLA RAYMAN 2	
Aída Hernández Muñoz	Asturias
José Javier Méndez Álvarez	Asturias
David Borrero Gil	Barcelona
Diego Jiménez Pérez	Madrid
Jesús Gómez Gómez	Madrid
Javier Lapeña	Madrid
Juan Barato Sanz	Madrid
Fabio Prieto Gutierrez	Pontevedra
Rafael Queralt-Teixell	Tarragona
FºDaniel Hernández Sanchez	Tenerife
BOTELLA NO FEAR MOUNTAIN BIKING	
José Aguilera Vindel	Madrid
Antonio Jesús Arroyo	Córdoba
David Pasta Martínez	Alicante
Juan FcºRiquelme Parra	Almería
Maria Sol Gorosito	Asturias
Lucia García Argüelles	Asturias
Fcºjavier Carreres Rodriguez	Badajoz
Juan Antonio Díaz Hernán	Badjoz
Antonio Vadell Sastre	Baleares
Edgar Rus Merchán	Barcelona
Roberto Alonso Calvo	Burgos
Tony Castellano Delgado	Córdoba
Ander Pérez Gutierrez	Guipuzcoa
Visitación Fdez. Misa	León
José Mª Expósito	Lérida
Xavier Colom Parramón	Lleida
Oscar Moratín Valverde	Madrid
Antonio Méndez Arenas	Madrid
Diego Martínez Carmena	Madrid
José Antonio Fornet Román	Sevilla
Iris Sabate Costa	Tarragona
Rafael Álvarez Belda	Valencia
Victor Álvarez Martín	Valladolid
Alberto Fernández Calvo	Vizcaya
Rafael Gimeno Gea	Zaragoza
CAMISETA RADICAL DRIVE	
Jose MªLópez Verdejo	Granada
Pablo Casadomet Pozón	Madrid
Fernándo Muñoz Moreno	Sevilla
Francisco José Muñoz Saiz	Sevilla
Borja García Sacristán	Vizcaya
CAMISETA INDIANA JONES	
Rafael José Fdez.Fernández	Asturias
David barrios Lera	BARCELONA
Susana Bernabeu Morales	Castellón
Joel Otero Díaz	Lugo
Ibai Bengoa Goimil	Vizcaya
CAMISETA RALLY CHAMPIONSHIP	
Abel Montes Díez	Asturias
Carlos Riera Guasch	Baleares
Pedro Pacheco Molina	Cádiz
Angel Esco Ascaso	Huesca
Tatiana Gómez Burrueco	Valencia
COMIC STAR WARS	
Ramón Motilla Ferriz	Alicante
Rosa MªMuñóz Buforn	Alicante
Jesús Manuel Macías Ruiz	Huelva
Eduardo Villalba Tellez	Málaga
Mario Yécora Fernández	Vizcaya
JOYSTICK PANTHER RDX PARA PC	
Roberto Benítez Ruiz	Málaga
JOYSTICK PANTHER XL PARA PC	
Carlos Molinero Álvarez	Tarragona
JUEGO GUNGAN PARA PC	
Susana Bernabeu Morales	Castellón
Beñat Maneiro Varela	Guipuzcoa
Borja Pizarro Oneda	Guipuzcoa
María Martínez Campos	Madrid
Estefanía Tarcia Díaz	Toledo
TARJETA MAXI S.FORTISIMO	
Cristina Hostalcrich Jato	Valencia
VOLANTE Y PEDALES	
Anibal Miras Ciudad	Almería

Participa y consigue tu gorra exclusiva de

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 90



Bases en la pág 90.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Pascal J. Marín

Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García

Redactor Jefe
José Luis Sanz

Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice, Daniel Turienzo



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Robert Sandmann
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00
Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

Diversión en miniatura

Muchas veces los juguetes más pequeños son los que más horas de diversión nos ofrecen. Este mes recogemos diferentes tipos de estos *cacharros de diversión* para regocijo de niños, niñas y... mayores.



¡Ojalá fueran grandes!

¿Quién no ha jugado alguna vez con este tipo de cochecitos? ¿quién le ha rallado más de una vez el parqué a su mamá gracias a las ruedas de éstos pequeños? Pues todos, ¿verdad? Matchbox nos ofrece una gran cantidad de miniaturas realizadas en metal y plástico con un precio interesante, *sólo...* 1.500 ptas.

El castillito mágico de la Bella y la Bestia



El Castillo de la Bella y la Bestia es todo magia y diversión. Mediante unos mecanismos ocultos podremos convertir a la Bestia en príncipe, ver bailar a la Bella hasta que se maree y jugar con los personajes más emblemáticos del film. Cuesta 7.400 ptas.

¡Soy minerooo y trabajo...!

Matchbox y CAT han creado un *set* de excavadoras como las de verdad. Están fabricadas en plástico de gran resistencia con todos los mecanismos móviles que funcionan eléctricamente. Dentro de poco aparecerá la excavadora con martillo que mejorará el *set* presente pudiendo crear las mejores obras de nuestro barrio. El precio de estas *monadas* es de 4.900 ptas. y se pueden encontrar en cualquier tienda o gran almacén.

Ataca a la abuela en casa

Para sentirnos como auténticos policías, Matchbox nos propone un juguete que gustará a todos los chavales con vocación de Guardia Civil. Este Súper Camión de Policía –que se puede montar y desmontar– incluye más de 20 piezas con las que podemos formar 15 juguetes distintos. Helicóptero, vehículo 4x4, red de lanzamiento automático para atrapar delincuentes y muchos elementos más para obtener muchas tardes de diversión... aunque la abuela se empeñe en lo contrario. Cuesta nada más que 7.400 ptas.

Juegos & Cía. Sortea:

2 Pack de maquetas y juegos Nations para PC

Bases en la pág. 90



CONSÍGUELA A PARTIR DEL 30 DE NOVIEMBRE EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.

Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO... (escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Gorras y sudaderas PC Atletismo — dinamic

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Porta CDs Rayman 2 — Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Gorras Resident Evil — Virgin Interactive Entertainment

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

4 Relojes 40 Winks — Virgin Interactive Entertainment

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

12 Camisetas del juego Half Life — Sierra

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Relojes Shadow Company — Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Trident pad N64 pro amarillo y gris

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Joystick Panther XL para PC — Proein

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Alfombrillas Seven Kingdoms II — Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

2 Pack de maqueta y juego Nations para PC — Virgin Interactive Entertainment

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es:
Plataforma:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: Fecha de nacimiento:

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de febrero de 2000 hasta el 15 de marzo de 2000. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 21 de marzo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.740 pesetas (12 números x 395 pesetas) recibe de regalo una de estas dos estupendas «Figuras de Acción»* de la colección **Aventuras de Lara Croft** de Bandai.

*No es posible elegir.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.792 pesetas **(20% de descuento)** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 316 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h.** a **14,30h.** ó de **16h.** a **18,30h.** a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.